Jujutsu Kaisën
Sistema
D8
JUJUTSU NO SHO

AUTORES

João Cardoso (DetonaProPrei) e Thalis Alexandre

COLABORAÇÃO

Gabriel Milev, Bryan (Mike), Bruno Chagas, Juan Pablo, Guilherme Coutinho (Couto), João (Kenji), John (Ironwill), Frosty, Lost, Guilherme Santos (Itakebi), Abraão (Jiraya).

CAPA

??? (arte original); Detona (edição)

PUBLICAÇÃO

Publicado pelo projeto Jujutsu No Sho em 10/11/2023

VERSÃO

1ª Edição Beta (3.2)

AGRADECIMENTOS, IDEIAS E SUGESTÕES

Agradecimentos especiais a todos os colaboradores de Jujutsu no Sho, mas entre eles, alguns são: Greg (Miguel), Pedro (Phes), Cauã Bernardo, Daniel Martins, Lucas Oliveira Além de um agradecimento especial a todos os criadores de “Shinobi no Sho” e “Shinigami no Sho”.

CRÉDITOS ESPECIAIS

Fellipe Melo: Ambientação e Missões

Equipe de Administração do Jujutsu Kaisen Wiki

Portal RPG Online: O que é RPG?

OPEN GAME LICENSE 1.0a

SUMÁRIO

Os Personagens

Os personagens do RPG seguem a lógica dos “heróis” (ou vilões) de Jujutsu, as estrelas da aventura. O Personagem criará seu personagem, escolhendo sua técnica amaldiçoada. Se ele matar mais vezes, ele adquire experiência de combate, podendo até evoluir de nível.

AVENTURA

O seu personagem, na maioria das vezes é de Tóquio, ou até de algum outro lugar no Japão. Podendo ser visto de formas diferentes. As escolas, alguma hora, fazem lutas entre suas turmas, para disputar quem é o mais forte. **Sessão:** Sessão é quando você joga RPG, uma sessão dura quanto tempo os jogadores quiserem, sempre é possível interromper uma sessão, e continuar do mesmo ponto que parou. Cada aventura pode ser sim diferente da outra, derrotando um ser diferente que existe no anime real. Por exemplo, matar uma Maldição de Grau 3 que interfere no passado de um personagem.

A AMBIENTAÇÃO JUJUTSU KAISEN

Jujutsu se passa no Japão, e principalmente em uma escola Jujutsu. Onde todos os feiticeiros (independentemente de seu grau), se reúnem para ser um professor, ou um aluno. As missões de Jujutsu são normalmente “simples”. Sendo apenas matar uma maldição (podendo ser qualquer tipo de Grau). Os Graus de Jujutsu são definidos por “indicação”. Um professor nunca pode indicar um aluno para evoluir de grau como um feiticeiro Jujutsu. Ele mesmo tem que se mostrar hábil em suas missões.

MECÂNICA BÁSICA: TESTE COM DADOS

O **Jujutsu no Sho** usa uma mecânica básica para as ações durante o jogo: a rolagem de dados. Sempre que um personagem quiser fazer uma ação que tenha alguma chance de falha, ele deve realizar um teste, fazendo o seguinte:

▪ Rolar 2 dados de 8 faces (**2d8**) e somar seus resultados.

▪ Somar aos resultados a **precisão** do teste (a precisão é igual ao valor do atributo, perícia ou habilidade usada na ação), junto com possíveis bônus.

▪ Comparar o total dessas somas com **a dificuldade** do teste (abreviada como **Dif**).

Se o resultado for **igual ou maior** que a dificuldade (que é dita pelo mestre a depender das circunstâncias do jogo), o personagem é bem-sucedido na ação. Se for menor, o personagem falha.

Por vezes (principalmente nos **combates**), ao invés de comparar seu resultado com uma dificuldade, o personagem precisará **compará-lo com o resultado do teste de outro personagem**. Neste caso, **quem tiver o maior resultado, vence**. Havendo empate, vence que tiver a maior precisão. Persistindo o empate, os testes devem ser refeitos.

Conseguir um resultado 15 ou 16 na soma dos dados é sempre um Sucesso, qualquer que seja a dificuldade do teste. De forma semelhante, conseguir um resultado 2 ou 3 é sempre um Fracasso, por maior que seja o nível de precisão do personagem.

E esta mecânica é a base dos testes no **Jujutsu no Sho**. Para saber mais, veja o capítulo Sistema de Testes (pág.XX).

Rolar 2d8 + Precisão
Versus
Dificuldade ou Outro Teste

O MESTRE

No ***Jujutsu no Sho***, um dos jogadores assumirá o papel de mestre. Sua função será narrar a história, inventando e dirigindo as cenas, interpretar vilões e demais personagens não-jogadores, e agir como árbitro nas situações, com ajuda das regras do livro. O mestre deve ter o maior conhecimento possível das regras, principalmente do Sistema de Testes (pág.) e de Combate (pág.). É trabalhoso, é verdade, mas extremamente recompensador por criar e desenvolver o mundo do jogo, com todos os seus atores, e ainda ajudar os jogadores a desenvolverem seus personagens dentro da trama de uma história emocionante. Para saber mais veja o capítulo O Mestre e o jogo (Pag.XX).

O PERSONAGEM DOS JOGADORES

Os demais jogadores criam seus próprios personagens únicos, seus ninjas, para atuarem como protagonistas da história. Eles são os heróis, os vilões, ou os jovens que ainda estão descobrindo seu caminho. Os personagens são criados seguindo as regras deste livro. A partir daqui você terá um guia simplificado de como criar um personagem iniciante, de nível Formado. Para saber sobre as regras completas e os pontos para personagens de níveis maiores, veja o Pergaminho II: Personagens (pág.XX).

Nível de Campanha 4

Nível de Campanha (NC) é um valor de referência para o nível do personagem, dos inimigos e dos obstáculos dentro do jogo. Para um personagem iniciante Formado, o Nível de Campanha é 4.

Técnicas inatas, Maldições ou Técnicas Herdadas

Antes de começar a construir o personagem, é importante saber o conjunto de habilidades restritas à que ele tem acesso, se for um feitceiro Jujutsu membro de um clã famoso, poderá pegar as habilidades dele Isso vai definir quais técnicas ele poderá aprender durante toda a história. Ao invés de escolher uma Técnica Herdada, você também tem a opção de escolher uma Técnica Inata que foi criada por você. Você não é obrigado a escolher uma técnica restrita, técnica inata ou maldição assim que começa o jogo, embora seja o recomendado para compor a história do personagem.

Atributos (12 Pontos)

Os Atributos representam a base das capacidades do personagem. Eles dizem o quão forte, esperto e atento o personagem é, além de outras coisas. São sete atributos: *Força*, *Destreza*, *Agilidade*, *Percepção*, *Inteligência*, *Vigor* e *Espírito*. Você tem **12 pontos** para distribuir livremente entre os atributos, com o limite de que **nenhum atributo pode ter nível acima de 4** (ou seja, maior que o Nível de Campanha). Todos os atributos começam no nível zero.

Exemplo de distribuição:
Força 4 Destreza 0 Agilidade 4 Percepção 0
Inteligência 2 Vigor 2 Espírito 0

Por regra, somente é possível escolher uma técnica herdada ou inata. Escolher a Técnica Herdada /Inata não custa pontos e lhe dá permissão para comprar os poderes e aptidões que são restritos da Técnica Herdada /Inata escolhida (ou seja: você precisa pagar pelas aptidões e poderes, usando os pontos recebidos na criação de personagem).

Habilidades de Combate (Escolha o valor base)

As Habilidades são usadas quando seu personagem for atacar ou se defender durante uma luta. São quatro: *Combate Corporal*, *Combate à Distância*, *Esquiva* e *Ler Movimento*.

O **valor total** de uma Habilidade de Combate é calculado como:

Atributo + Valor Base

Inicialmente, todas as Habilidades possuem **Valor Base 3**. O Atributo da soma varia para cada Habilidade:

- *Combate Corporal (CC) = Valor Base 5 + Força 4 = 9*
- *Combate à Distância (CD) = Valor Base 3 + Destreza 0 = 3*
- *Esquiva (ESQ) = Valor Base 3 + Agilidade 4 = 7*
- *Ler Movimento (LM) = Valor Base 1 + Percepção 0 = 1*

Perícia (8 Pontos)

Enquanto os Atributos são as capacidades brutas e potenciais do personagem, as Perícias representam os usos especializados dessas capacidades. Se seu personagem tem uma Agilidade alta, por exemplo, ele tem um alto potencial para movimentos acrobáticos, mas é comprando e evoluindo a perícia Acrobacia que ele será capaz de usar o máximo de seu corpo.

O **nível inicial** de uma perícia é igual à metade do Atributo básico ligado a ela (essa divisão é arredondada para cima).

Assim, se o personagem tem Agilidade 2, seu nível inicial de Acrobacia será 1. Se tiver Agilidade 3, sua Acrobacia será nível 2.
Você tem **8 pontos** para distribuir livremente entre as perícias e aumentar os níveis delas, com o limite de que **você não pode gastar mais que 2 pontos em uma perícia** (ou seja, não pode gastar mais que a metade do Nível de Campanha; Esse é o **Limite de Poder**, a única divisão no sistema que é arredondada para baixo).

Exemplo: se você tem Agilidade 2, seu nível inicial de Acrobacia é 1. Se gastar 2 pontos nesta perícia, o nível final será Acrobacia 3.

A perícia Venefício não pode ser comprada no NC 4. Veja mais no capítulo de Perícias, pág. XX.

Aptidões (Escolha 3 Gratuitas)

As Aptidões são melhoramentos para o personagem, ainda mais especializados que as Perícias. Elas concedem vários tipos de benefícios diferentes, desde permitir que você refaça testes de Perícia, até aprender e utilizar técnicas novas (como rastrear pessoas).

Você tem direito a escolher 3 aptidões gratuitas. Na pág XX. , você encontra uma lista resumida de todas as aptidões comuns e opções de aptidões gratuitas. Para saber sobre os benefícios e regras de todas, veja o capítulo Aptidões, pág.XX

Poderes (4 Pontos)

Enquanto uma aptidão pode conceder uma nova técnica ao personagem, os Poderes fornecem várias técnicas juntas, ou mesmo uma única técnica, porém mais poderosa do que uma aptidão seria. Com o poder Manifestação de Maldição, por exemplo, você é capaz de executar várias técnicas de Maldições, desde criar dragões que avançam contra os inimigos, até paredes de água corrente para bloquear técnicas do adversário.

Você tem **4 pontos** para comprar poderes, com o limite de que **nenhum poder deve ter nível acima de 2** (ou seja, não pode ter nível maior que a metade do Nível de Campanha; esse é o **Limite de Poder**, a única divisão no sistema que é arredondada para baixo).

Comprar 1 nível de um poder custa exatamente 1 ponto. Você também pode usar os pontos de poder para comprar aptidões adicionais, para ter além das gratuitas que já são de direito. Cada aptidão custa 2 pontos de poder.

Energias: Vitalidade e Energia Amaldiçoada.

Vitalidade é o “*HP*” do personagem e é medido pelo atributo Vigor, enquanto que Energia é sua reserva de energia amaldiçoada para técnicas, seu “*MP*”, e é medido pelo Espírito. As energias são calculadas pelas seguintes fórmulas:

Vitalidade = 10 + 3x Vigor + 5x Nível da Campanha
Energia = 10 + 3x Espírito

Equipamentos (100 Dólares)

Todo combatente precisa de armas e utilitários em suas missões. Como Formado, **você tem 100 Dólares para comprar seus equipamentos iniciais.**

Embora você tenha esse valor em dinheiro, é comum que os personagens sejam patrocinados pela escola Jujutsu ou grupo criminoso que participam.

Atributos Sociais (2 Pontos)

Carisma e *Manipulação* são os atributos sociais. Você tem **2 pontos** para distribuir livremente entre eles.

Se desejar um personagem carismático, basta distribuir a maior parte dos pontos em Carisma, e se desejar um personagem manipulador, basta fazer o oposto (Veja mais sobre Carisma e Manipulação no capítulo Perícias, pág. (XX).

Toques Finais

Após completar a ficha, revise os pontos distribuídos (todos os pontos devem ser gastos). Revise também os pré-requisitos de compra de aptidões e poderes.

Mais do que isso: revise o conceito do personagem. Qual sua personalidade? Qual a sua história? Como é sua família? Ele tem objetivos? Algum Hobby ou mania? Embora essas coisas não funcionem como regras, são de extrema importância, pois são o que tornam o personagem verdadeiramente único.

Exemplo de Personagem

Vamos construir juntos um personagem, seguindo todos os passos da criação para melhor entender as regras. Para facilitar o exemplo, usaremos como base um personagem do próprio anime: Fushiguro Megumi

Conceito: o primeiro passo é definir o conceito do personagem, a ideia geral de como ele será, suas habilidades, estilo de combate e personalidade. Para este exemplo, tentaremos criar algo próximo do Fushiguro Megumi no início do anime, após encontrar Yuuji Itadori.

Nível Feiticeiro: Formado (NC 4).

O Megumi dessa época era um prodígio nas suas habilidades e era um excelente usuário de Shikigami, forte no combate de longo alcance, ágil, bem versátil e com pensamento tático. Além disso, sua técnica inata era Dez Sombras.

Pontuação: Como um personagem de NC 4, Megumi terá os seguintes pontos: 12 para Atributos, 8 para Perícias, 4 para Poderes e 2 pontos Sociais. O Limite Máximo de Atributo é 4 (não há limite mínimo para este NC) e o Limite de Poder/Perícia é 2 (metade do NC).

Definindo os Atributos: com o conceito formado, podemos começar a planejar o Megumi e sua distribuição de pontos. Por ser um personagem versátil e perspicaz, os atributos Destreza e Percepção serão os principais. Eles também irão garantir um bom ataque à distância e a curta, e uma prontidão alta, além de boa capacidade de Ler Movimentos. O outro atributo importante é Espírito, para que Megumi possa colocar em pontos porque a invocação de Shikigamis dependem da quantia de Energia Amaldiçoada do usuário.

Para os atributos sociais, vamos colocar todos os pontos em Manipulação, que ficará com nível 2, enquanto Carisma ficará em zero.
Definindo as Habilidades de Combate: Para as Habilidades, vamos retirar 2 pontos de Esquiva para valorizar um pouco a capacidade de Ler Movimentos, colocando 2 pontos em LM. Assim, os valores base ficam CC 3 / CD 3 / ESQ 1 / LM 5.

E com isso finalizamos a primeira parte da ficha do Megumi, já calculando os valores de Vitalidade e Energia Amaldiçoada:

Atributos (12 Pontos	Habilidades Base	Energias
Força 0	*CC 3 = 3+For*	*Vitalidade*
Destreza 4	*CD 7 = 3+Des*	*36*
Agilidade 0	*ESQ 1 =1+Agl*	*Energia Amaldiçoada*
Percepção 4	*LM 5 =5+Per*	*22*
Inteligência 0	*Sociais (2 Pontos)*	
Vigor 0	*Carisma 0*	
Espírito 4	*Manipulação 2*	

Definindo as Perícias: Nas perícias, primeiro vamos definir o nível inicial de cada uma, que é metade do atributo dependente (arredondado para cima). Feito isso, distribuímos os 8 pontos disponíveis, lembrando que a quantidade de pontos gastos em uma perícia não pode ser maior que o Limite de Poder/Perícia.

Note que não há o valor total para as perícias de treinamento obrigatório (marcadas com [x]) que não tiveram pontos distribuídos, já que não podem ser usadas se você não gasta pelo menos 1 ponto nelas.

Perícia	Total	Pontos Gastos	1/2	Atributo
Acrobacia	0	0	0	Agi
Arte	0	0	0	Int
Atletismo	0	0	0	For
Ciências	0	0	0	Int
Concentração	2	2	0	Int
Controle	0	0	0	Int
Cultura	0	0	0	Int
Disfarces	4	2	2	Per
Escapar	4	2	2	Des
Furtividade	0	0	0	Agi
Mecanismos[x]	0	0	0	Int
Medicina[x]	0	0	0	Int
Ocultismo[x]	0	0	0	Int
Prestidigitação	2	0	2	Per
Procurar	2	0	2	Per
Prontidão	4	2	2	Per
Rastrear	2	0	2	Per
Venefício[x][x]	0	0	0	Int
Total = 8 Pontos				

Definindo as Aptidões e Poderes: Agora, resta escolher e comprar as aptidões e poderes. Começando pelas aptidões, vamos escolher as três gratuitas (as quais, vale lembrar, devem ser possíveis de serem escolhidas por personagens de nível Feiticeiro do 1º Ano). Assim, vamos escolher as aptidões: Intuição (aptidão de combate), Acuidade (aptidão de combate), Duro de Matar (aptidão geral) e Perito (Prontidão).

Terminamos então as três aptidões gratuitas, agora vamos gastar os 2 pontos de poder. 2 pontos de poder vamos colocar no poder Dez Sombras.

Equipamentos: com 1000 Dólares iniciais, Fushiguro Megumi pode ficar tranquilo e colocar isso na poupança, já que tudo que ele vai usar serão seus Shikigamis.

Pronto! Agora temos a ficha de Fushiguro Megumi.

As Rodadas de Ação

Durante o jogo, os personagens muitas vezes agem sem se preocupar com a ordem de quem faz o que primeiro. Mas quando uma luta começa, a coisa fica diferente. Para isso, o **Jujutsu no Sho** divide o combate em **rodadas**, onde cada personagem tem seu turno (a sua vez de agir).
A ordem dos turnos dentro da rodada é determinada pela **iniciativa** (ver pág. XX), ou simplesmente escolhida pelo Mestre, se a situação permitir. Dentro do seu turno, o personagem pode fazer as seguintes ações:

Ação Padrão: é a ação mais importante, pela qual você efetivamente faz alguma coisa, como atacar um inimigo.

Ação de Movimento: é a ação que lhe permite se mover de um lugar para o outro. Quando você precisa fazer algo que requer sua ação padrão e também sua ação de movimento juntas, diz-se que você realizou uma **ação completa.**

Ação Parcial: é a ação que lhe permite fazer coisas mais simples, como pegar objetos e armas.

Ação Livre: são ações tão simples ou tão rápidas que são desprezadas dentro da rodada. As defesas básicas (Esquiva, Bloqueio e Antecipar) são ações livres, chamadas de **reações defensivas.**

Lutando

Atacando: Atacar um oponente é uma ação padrão e utiliza a habilidade Combate Corporal (CC) ou Combate à Distância (CD), a depender do tipo do ataque. No teste de acerto, o atacante rola 2 dados e soma seu nível de precisão. O tipo e a Dificuldade do teste dependem de como será a ação de defesa do alvo.

Defendendo: Alguém ataca você arremessando uma kunai. Você pode:

1) se esquivar do ataque (reação, sem teste, Dif do atacante é 9 + sua ESQ);
2) ou bloquear, se também estiver armado (reação, teste de CC);
3) ou antecipar o ataque para desviar (reação, teste de LM);

Para saber mais sobre as ações, como atacar e se defender, e sobre o dano dos ataques, veja o capítulo Combate, pág..

Com isto, você já conhece o básico do **Jujutsu no Sho**, podendo então ler e entender todas as demais regras!

Conceitos Iniciais

Toda história precisa de heróis ou vilões; em ***Jujutsu no Sho*** isso não é diferente. Ao se criar um personagem deve-se elaborar todos os dados referentes ao mesmo, começando-se pelas características básicas: nome, idade, aparência e personalidade. Recomenda-se que esses dados sejam decididos e criados simultaneamente à ficha de personagem, para que haja a correspondência entre Ficha e História do Personagem.

A seguir, estão todas as regras de Criação de Personagem compatível a versão mais atual de Jujutsu no Sho.

Nível de Campanha (NC)

Nível de Campanha (NC) é um valor de referência para o nível do personagem, dos inimigos e dos obstáculos dentro do jogo. Ele determina quantos pontos o jogador terá para construir a ficha de seu personagem, seguindo a tabela a seguir:

Nível de Feiteiceiro	Nível de Campanha	Atributos	Perícias	Poderes	Atributos Mínimos
Feiteiceiro de 4º grau	4	12	8	4	0
Feiticeiro de 3º grau	8	36	24	12	2
Feiticeiro de 2º Grau	12	60	40	20	4
Feiticeiro de 1º Grau	16	84	56	28	6
Feiticeiro de Grau Especial	20	108	72	40	8

Assim, seguindo a tabela, num jogo de NC 12 - Capitão, os jogadores terão 60 pontos para comprar atributos, 40 para Perícias e 20 para poderes. Na criação do personagem, todos os pontos devem ser gastos! Além de determinar os pontos da criação de ficha, o NC limita os níveis máximos de atributo, poderes e perícias que o personagem pode ter.

- **Limite de Máximo Atributo:** é igual ao Nível de Campanha. Assim, os atributos de um personagem no NC 11 deverão ter, no máximo, nível 11.
- **Limite Mínimo de Atributo:** Na tabela anterior, você deve ter notado uma coluna chamada “Atributo Mínimo”. Quando comprar seus atributos, o jogador deve respeitar este valor mínimo para todos os eles. Ou seja: deve gastar pontos nos atributos de nível mais baixo primeiro, até que todos estejam no mínimo, para somente depois distribuir o restante dos pontos livremente.
- **Limite de Poder/Perícia:** O nível dos Poderes não pode ser maior que a metade do Nível da Campanha (arredondado para baixo). Assim, se o jogo se passar em NC 11, os poderes devem ter, no máximo, nível 5. O limite de poder também é aplicado nos atributos Sociais e nas Perícias.

O Nível de Campanha é determinado pelo Mestre, que deve aumenta-lo durante os jogos conforme a história se desenvolve e os personagens

Regra de Arredondamento: Para cima!

Arredonde para cima o resultado não exato de divisões, qualquer que seja o parâmetro (precisão, alcance, dano, etc.).
A única exceção dessa regra

forem ganhando pontos de experiência (veja mais no capítulo Evolução de Personagem).

Nível de Feiticeiro

A primeira coisa a se definir é o nível de Feiticeiro do personagem, que pode ser um Feiticeiro de 4º Estudante da escola Jujutsu, um Feiticeiro de 2º Grau formado, Feiticeiro de 1º Grau ou Grau Especial. Note que o nível de Feiticeiro da ficha não precisa corresponder ao seu cargo atual do personagem (é possível, então, que um personagem tenha nível de Feiticeiro de Grau Especial, mas sua patente ainda seja de um de 4º Grau por não ter sido promovido ainda).

Use esses níveis como referência para outros seres que não sejam Feiticeiros, assim um Maldições NC 12 seria uma maldição com a mesma força de um Feiticeiro de 2º Grau.

Exemplo: Satoru Gojo ser NF 24, ao invés de NF 20. Considerando que ele é o feiticeiro mais forte.

Grau 4: Você começa a pegar o jeito de como lutar contra maldições e de seu Jujutsu natural.

Grau 3: Você começa a se tornar alguém incrível dentro dos feiticeiros Jujutsu.

Grau 2: Você se tornou, finalmente, alguém que é capaz de lutar de igual para igual contra maldições de grau 2.

Grau 1: Você se tornou um feiticeiro capaz de lutar de igual para igual contra maldições de grau 1.

Especial: Você se tornou um dos mais fortes feiticeiros Jujutsu. Você tem poder o suficiente para lutar de igual para igual com Ryomen Sukuna.

Escolhendo Técnicas

Uma mudança necessária para a obra original é a mudança de “Hijutsus” para Técnicas Inatas (Como as 10 Sombras).

Um ser que tem 10 sombras não pode ter o Clã Gojo, por exemplo. Ou seja, não é possível ter duas técnicas Jujutsu ao mesmo tempo. As técnicas funcionaram como um Hijutsu em SnS, seguindo as regras do mesmo.

Poderes Especiais

Jujutsu Kaisen tem vários poderes, uma grande lista, mas a maioria deles tem uma maior variedade. Por isso, em Jujutsu no Sho, possuem mais efeitos que o SnS comum. Assim como no livro base, para simular situações, existem poderes e aptidões. De uma forma geral:

Técnica Amaldiçoada: Um poder comum, onde todas as raças podem comprar, que é feita para simular a maioria dos poderes de Jujutsu.

Feiticeiros: Aptidões Jujutsu são feitas para todos os usuários de técnica poderem ser compradas livremente. Aptidões Jujutsu são retiradas desse sistema, como os elementos base. A maioria das coisas são mantidas normalmente.

Numeração de dificuldade: O quanto maior o pré-requisito mais trabalho para aprender a usar o efeito ou técnica de forma perfeita.

Evolução do Personagem

Atos heroicos são recompensados. Mais que isso, atos de ousadia, superação de desafios e aventuras em geral tornam alguém mais experiente, poderoso, confiante e hábil (assim como no mundo real). Nas campanhas, os heróis muitas vezes começam fugindo de capangas e inimigos fracos, e terminam enfrentando grandes violões e impedindo seus planos de dominação ou destruição.

Pontos da Ficha

A quantidade de pontos que cada jogador possui para criar sua ficha depende do Poder de Feiticeiro do personagem, que é determinado pelo Mestre de acordo com a tabela de pontuação. Assim, seguindo a tabela, caso os jogadores da campanha tenham personagens de nível Lutador Baixo, terão 12 pontos para comprar atributos, 8 para Perícias, 4 para poderes, nível inicial de atributo 0 e o nível máximo limite que um atributo poderá chegar será 4.

Atributos

Os Atributos representam as capacidades físicas e mentais básicas do personagem. A partir deles é que as demais habilidades serão definidas. Os Atributos são: Força, Destreza, Agilidade, Percepção, Inteligência, Vigor e Espirito.

Força (For)

O atributo Força representa a capacidade muscular do personagem, desde carregar objetos de grande peso até desferir golpes arrasadores. Pessoas peritas em combate corpo-a-corpo, Testes de Força são aplicados quando um personagem precisar carregar ou mover algo mais pesado que sua capacidade permite, manter preso algo ou alguém que esteja imobilizado em um agarramento, ou quebrar objetos de dureza relevante. Objetivamente, o personagem poderá carregar um peso igual a 10Kg para cada nível em Força.

Destreza (Des)

Destreza é o atributo que simboliza a capacidade do personagem em usar suas mãos para arremessar armas, esconder objetos ou realizar feitiços, além de medir a capacidade de realizar ataques à distância.

Agilidade (Agi)

Agilidade é o atributo que mede capacidade do personagem de reagir rapidamente a qualquer tipo de situação, de se esquivar, se mover com velocidade ou furtivamente.

Percepção (Per)

O atributo Percepção representa o quanto aguçado são os sentidos do personagem e também a capacidade que este possui de interpretar suas intuições a tempo de evitar surpresas em determinadas situações.

Inteligência (Int)

O atributo Inteligência simboliza o nível de intelecto e capacidade de raciocínio do personagem. Essa habilidade abrange desde a capacidade de pensar rapidamente até de aprender e desenvolver perícias.

Vigor (Vig)

O atributo Vigor representa a resistência física do personagem ao dano, cansaço e doenças, e determina seus pontos de Vitalidade.

Espírito (Esp)

O atributo Espírito representa o controle que o personagem possui sobre a própria pressão espiritual, ou seja, sua energia amaldiçoada, tanto na habilidade de manipulá-la, quanto na de extraí-la do corpo. Requer um grande controle espiritual. Espírito também define a quantidade de energia amaldiçoada do personagem.

Habilidades de Combate

São quatro habilidades específicas para combate: Combate à Distância, Combate Corporal, Esquiva e Ler Movimento.

Combate Corporal (CC): representa a habilidade do personagem em acertar ou bloquear ataques corporais, rebater projéteis ou tocar um alvo. CC é dependente do atributo Força.

Combate à Distância (CD): representa a capacidade do personagem de acertar alvos à distância, seja com projéteis, seja com técnicas de longo alcance. CD é dependente do atributo Destreza.

Esquiva (ESQ): mede o reflexo do personagem, seja consciente (usado para evitar ser golpeado), seja por instinto (pois é a habilidade testada quando uma avalanche de pedras cai sobre o mesmo, e este precisa evitá-las). ESQ é dependente do atributo Agilidade. Esquiva é uma habilidade de Defesa FIXA, não sendo rolados dados para definir a defesa.

Ler Movimento (LM): mede a capacidade do personagem em prever e acompanhar os movimentos ofensivos do adversário e reagir de forma mais elaborada, usando poderes defensivos. As Manobras de Previsão, em sua maioria, não são reações, mas sim ações defensivas e, portanto, entram na contagem do total de ações que o personagem possui dentro da rodada. LM é dependente do atributo Percepção. Os níveis das Habilidades são definidos pelos Atributos e pelo Valor Base, que é escolhido pelo jogador segundo as regras deste capítulo.

Distribuindo Pontos

Para comprar ou aumentar 1 nível de atributo, perícia ou poder, gastasse 1 ponto de criação de personagem ou experiência do mesmo tipo. Assim, para comprar o primeiro nível do poder Manipulação se energia amaldiçoada, gasta-se 1 ponto de poder. Para evoluir para Manipulação se energia amaldiçoada 2,

gastase igualmente 1 ponto. E da mesma forma, para evoluir o atributo Força 3 para Força 4, gasta-se 1 ponto de atributo. Nível da Campanha é um parâmetro usado para medir ou limitar valores e vem determinado na tabela de pontuação.

Nível Inicial de Atributo: O nível inicial dos atributos do personagem depende da sua categoria, e está disposto na tabela de pontos. Assim, o Lutador formado começa com todos os atributos no nível zero, enquanto que Tenentes possuem nível inicial 3 em todos os seus atributos (antes de distribuir os pontos de compra).

Habilidades de Combate: Os níveis das Habilidades são definidos pelos Atributos e pelo Valor Base, que é escolhido pelo jogador. Por padrão, toda Habilidade tem valor base 3. Contudo, o jogador é livre para mover 1 ou 2 pontos dos valores de base de uma Habilidade para outra, da forma que desejar. O total dos pontos movidos entre todas as habilidades não pode ser maior que 2.

Perícias são conhecimentos ou treinamentos básicos, que poucas vezes envolvem combate, mas são vitais para resolver outros problemas.

Perícias possuem nível inicial igual à metade do atributo dependente (arredondado para cima). Assim, se o personagem possui Agilidade 5, terá nível inicial de Acrobacia igual a 3. O jogador pode comprar níveis adicionais, gastando pontos de perícia. A quantidade de pontos gastos numa perícia não pode ser maior que o limite de poder da campanha. Assim, se um personagem de Poder de Feiticeiro 9 (limite de poder 4) tem Agilidade 5, o jogador começa com Acrobacia nível 3, e pode gastar no máximo 4 pontos para alcançar Acrobacia nível 7.

Perícias restritas são marcadas com [x] e não podem ser usadas a não ser que o personagem compre pelo menos 1 nível (que é somado normalmente ao nível inicial). Além disso, possuem uso limitado, que só é melhorado se o personagem comprar uma aptidão que retire este limite (a perícia Medicina, por exemplo, somente pode ser usada para testes de primeiros socorros, a menos que seja comprada a aptidão Médico).

A perícia Venefício é marcadas com [x][x], e não pode ser comprada em qualquer nível, a menos que o personagem tenha a aptidão Químico.

Vitalidade e Energia Amaldiçoada

Vitalidade é o "HP" do personagem e é medido pelo atributo Vigor, enquanto que Energia amaldiçoada é sua pressão espiritual, sua "estamina" (que limita a quantidade de efeitos que pode usar), e é medido pelo Espírito. As energias são calculadas pelas seguintes fórmulas:

Vitalidade = 10 + 3x Vigor + 5x Nível de Campanha

Energia amaldiçoada = 10 + 3 * Espírito

Poderes

A manipulação de energia amaldiçoada é representada aqui como Poderes.

Primeiro, imagine reunimos todos os efeitos de Manipulação de energia amaldiçoada em um só lugar: temos aí um poder, de nome manipulação de energia amaldiçoada. O poder Manipulação de energia amaldiçoada, assim como outros poderes, começa no nível 1 e pode chegar até o nível 10. Quanto maior seu nível em Manipulação de energia amaldiçoada, melhores e mais poderosas são as técnicas que você pode utilizar, por exemplo:

Manipulação de Energia Amaldiçoada nível 1: Canhão
Manipulação de Energia Amaldiçoada nível 2: Orbe
Manipulação de Energia Amaldiçoada nível 3: Flechas
Manipulação de Energia Amaldiçoada nível 4: Sopro destrutivo

E vai seguindo de acordo com o nível de poder. Assim, neste RPG, você não compra poderes prontos. Em vez disso, compra e evoluí Poderes, e sempre que aumentar o nível de um Poder, ganhará efeitos ou técnicas novas para usar. O

mesmo ocorre para boa parte das técnicas de Energia amaldiçoada. Todas elas foram reunidas em um único lugar: o poder Manipulação de energia amaldiçoada.

À medida que o personagem aumenta sem nível em Manipulação de energia amaldiçoada, ganha técnicas novas e mais poderosas. Você não precisa pagar qualquer custo para aprender as técnicas, bastando ter o nível do poder necessário para elas e atender outros requisitos que por ventura existam. Mesmo que um poder não possua uma técnica ou efeito ligado a um determinado nível, não significa que ele não pode ser evoluído. Todos os poderes possuem algum parâmetro que aumenta conforme o nível (como dano, alcance ou dificuldade de resistência).

Poderes com Técnicas e Poderes com Efeitos: Os poderes de certo "X" dão técnicas ganhas a cada um ou dois níveis do poder. Já o poder Manipulação de energia amaldiçoada não possuem técnicas prontas. Em vez disso, trazem uma lista de Efeitos que podem ser usados pelo personagem, sendo que a cada nível do poder é possível escolher um novo Efeito mais poderoso. Você pode criar qualquer técnica que desejar utilizando as regras dos Efeitos, podendo recriar as técnicas do anime ou técnicas originais.

Sinergia de Regras

As demais regras de criação e do jogo, como o sistema básico, a relação de atributos físicos e sociais, permanecem inalteradas, por isso é preciso ter em mente o livro-base. Algo essencial é a correlação, assim se reutilizam as tabelas para esse sistema e a maioria das regras.

Uma pequena observação, quando o jogador for criar sua técnica ele poderá usar sua criatividade da forma que imaginar seguindo os conceitos básicos das técnicas inatas/herdadas do mundo de Jujutsu Kaisen.

Perícias

Enquanto os Atributos são as capacidades brutas e potenciais do personagem, as Perícias representam os usos especializados dessas capacidades. Se seu personagem tem uma Agilidade alta, por exemplo, ele tem um alto potencial para movimentos acrobáticos, mas é comprando e evoluindo a perícia Acrobacia que ele será capaz de usar o máximo de seu corpo.

Comprando Perícias

Nível inicial: é igual à metade do Atributo básico (essa divisão é arredondada para cima).

Assim, se o personagem tem Agilidade 2, seu nível inicial de Acrobacia será 1. Se tiver Agilidade 3, sua Acrobacia será nível 2.
Custo de níveis adicionais: Comprar 1 nível de uma perícia custa exatamente 1 ponto.

Assim, se você tem Atletismo 0 e deseja ter Atletismo 3, deve pagar 3 pontos de perícias para isso. Da mesma forma, se tem Acrobacia 5 e deseja ter Acrobacia 9, deve pagar 4 pontos.

Limite de Perícia: A quantidade de pontos gastos numa perícia não pode ser maior que a metade do Nível da Campanha (arredondado para baixo). Assim, se o jogo se passar em NC 11, você pode gastar no máximo 5 pontos em uma perícia.

Usando Perícias

Perícias podem ser usadas, usar uma perícia normalmente requer um teste, que deve ser feito seguindo as regras do capítulo Sistema de Testes (consultar livro-base).

Perícias sem Treinamento

Controle, Mecanismos, Medicina, Ocultismo e Venefício são perícias que só podem ser usadas quando você é treinado nelas. Então, se você não gastou pelo menos 1 ponto de perícia em Mecanismos, não tem o conhecimento mínimo necessário para tentar desarmar uma armadilha.

Quando a palavra “treinada” aparece logo após o título da perícia, isso quer dizer que não se pode fazer testes sem treinamento para ela. Na ficha de personagem, a perícias que precisam de treinamento são marcadas com uma letra [x].

Penalidade de Armadura

Acrobacia, Atletismo e Furtividade exigem liberdade de movimentos. A maioria das armaduras torna a utilização destas perícias mais difícil.

Quando a palavra “armadura” aparece logo após o título da perícia, isso quer dizer que personagens usando armadura sofrem uma penalidade em seus testes. Essa penalidade depende de cada peça. Em geral, quanto mais pesada, maior o estorvo. Se o personagem veste mais de uma peça diferente suas penalidades de peças são cumulativas.

Ação Requerida

Cada perícia possui suas próprias regras de uso. Caso a regra da perícia não especifique, usar uma perícia requer uma Ação de Movimento, se for meramente um suporte ao personagem, ou uma Ação Padrão se a intenção for prejudicar o oponente de alguma forma.

Novas Tentativas

Em geral, você pode tentar um teste de novo em caso de falha, e continuar tentando por toda a eternidade, desde que tenha tempo para isso. Contudo, algumas perícias acarretam penalidades (ou problemas!) em caso de falha.

Por exemplo, se um personagem falhar no teste de Mecanismos para abrir uma porta trancada, ele pode tentar de novo. Mas se a porta tiver uma armadilha (disparada se o teste de Mecanismos falhar por 4 ou mais) então há uma consequência para a falha.

De maneira similar, um personagem que falhe em um teste de Atletismo para subir uma encosta pode tentar novamente. Mas se falhar por 4 ou mais, cairá. Ele pode se levantar e tentar de novo — supondo que a queda não tenha sido muito dolorida...

Condições Favoráveis e Desfavoráveis

Algumas situações podem tornar uma perícia mais fácil ou mais difícil de usar, resultando em um bônus ou penalidade na precisão. Em casos especiais, o mestre pode alterar as chances de sucesso de duas maneiras:

▪ **Conceder ao utilizador da perícia um bônus de +2 para representar circunstâncias que melhorem seu desempenho**, como saber alguma informação precisa sobre a tarefa, ou circunstâncias que tornam a tarefa mais fácil, como buscar por um livro em uma biblioteca bem organizada com um teste de Procurar.

▪ **Conceder ao utilizador da perícia uma penalidade de –2 para representar circunstâncias que atrapalham seu desempenho**, como realizar uma tarefa sob pressão, ou circunstâncias que tornam a tarefa mais difícil, como buscar um frasco de poção em um laboratório bagunçado com um teste de Procurar.

É possível, ainda, que o teste da perícia envolva mais de uma condição favorável, mais de uma condição desfavorável, ou ambas. Neste caso, o mestre aplica os bônus e penalidades por cada condição, chegando assim na precisão final do teste.

Prestar Ajuda

Às vezes, os personagens trabalham juntos e se ajudam. Um personagem (normalmente aquele com a maior precisão) é considerado o líder, e faz o teste normalmente, enquanto cada ajudante faz o mesmo teste, contra a mesma Dif. Um teste de ajuda bem-sucedido concede ao líder um bônus de +1 no seu resultado, com +1 adicional para cada 4 pontos que o teste de ajuda exceder a Dif.

Em muitos casos, ajuda externa não traz benefícios — você não pode ajudar um colega a ser mais silencioso em seu teste de Furtividade. Ou então, apenas um número limitado de ajudantes pode auxiliar alguém ao mesmo tempo (não há espaço para muitas pessoas à volta de uma mesma fechadura). O mestre limita a ajuda como achar melhor, de acordo com a tarefa e as condições.

Descrições das Perícias

Acrobacia

Agilidade/Armadura

Você consegue andar na corda bamba, cair sem se machucar e fazer outras proezas acrobáticas.

Amortecer queda: você pode reduzir o dano de uma queda.

Cambalhota: você pode atravessar um espaço ocupado por um inimigo, como parte de seu movimento. Faça um teste de Acrobacia resistido ao teste de Agilidade do oponente. Se você for bem-sucedido, atravessa o espaço; se falhar, não consegue atravessar o espaço, e sua ação de movimento termina.

Você também pode usar esta manobra para escapar de um combate corpo-a-corpo sem sofrer ataques oportunos. Havendo mais de um inimigo, deve ser feito um teste contra cada.

Usar a cambalhota corta pela metade o deslocamento total do personagem.

Equilíbrio: você pode se equilibrar ao andar em superfícies precárias, como um piso escorregadio (Dif 8), o alto de um muro estreito (Dif 12) ou uma corda esticada (Dif 16). Cada ação de movimento em uma situação dessas exige um teste de Acrobacia. Em caso de sucesso você consegue andar metade do seu deslocamento; se falhar, não consegue andar; e se falhar por 4 ou mais, você cai.

Levantar-se rapidamente (Dif 18): caso esteja caído, você pode ficar de pé como uma ação parcial. Se falhar por 3 ou mais, você perde uma ação de movimento e continua caído. Você não pode fazer esta manobra caso haja um inimigo adjacente com nível de CC maior que sua Esquiva.

Passar por espaço apertado (Dif 24): você pode rastejar por espaços estreitos, suficientes para criaturas uma categoria de tamanho menor (por exemplo, um humano poderia passar por um espaço suficiente apenas para um cão), como uma ação completa. Nesta condição você se move com metade do deslocamento.

Arte

Inteligência

Você é um artista, capaz de criar esculturas, pinturas, desenhos ou escrever livros, contos ou poesias. Escolha um estilo artístico ao comprar o primeiro nível desta perícia, e mais um estilo a cada 4 níveis.

Avaliação: um teste pode estimar o valor de um item ligado à sua arte — desde algo que você consiga fabricar até um instrumento ou ferramenta que esteja

habituado a usar —, conseguindo diferenciar uma peça de qualidade de uma inferior. Avaliar itens comuns ou conhecidos tem Dif 8. Uma falha significa que você estimou entre 10% a 150% (2d8-1 vezes 10%) do valor verdadeiro. Avaliar um item raro ou exótico tem Dif 16, e neste caso falhar indica que você não sabe o valor do item. Um teste de Arte também pode ser usado para perceber uma falsificação.

Sustento: você pode praticar seu trabalho e tirar sustento dele. Com uma semana de trabalho em um teste de Arte, você ganha 100 Yens por cada ponto que seu teste exceder 15. Por exemplo, se teve um resultado final 19, ganha 400 Yens pela semana de trabalho.

Esta perícia exige um kit de artesão. Sem ele, você sofre uma penalidade de –5 no teste.

Atletismo

Força/Armadura

Esta perícia é utilizada para realizar façanhas atléticas, como correr rápido, escalar montanhas, nadar em águas revoltas e pular sobre desfiladeiros.

Corrida: você pode correr mais rapidamente gastando uma ação completa. Faça um teste de Atletismo. Seu deslocamento é aumentado em 1m vezes o resultado de seu teste. Por exemplo, se o personagem obtém um resultado 24, vai ter um aumento de deslocamento de 24m naquela rodada.

Você pode manter a corrida durante um número de turnos igual a seu nível de Vigor. Após isso, deve fazer um teste de Vigor (Dif 9 +1 por teste anterior) por turno para continuar correndo. Se falhar, precisa parar e descansar um minuto antes correr novamente.

Escalar: você pode subir em árvores, muros, encostas escarpadas e outras superfícies inclinadas. Faça um teste sempre que executar uma ação de movimento em superfície inclinada ou vertical. Em caso de sucesso você avança metade de seu deslocamento, ou se mantém no lugar (caso esteja fazendo outra coisa). Se falhar, não consegue executar.

a ação de movimento. E se falhar por 4 ou mais você cai da altura que tinha alcançado.

A dificuldade depende das condições da escalada: Dif 4 para uma encosta íngreme, Dif 8 para um muro com ajuda de uma corda, Dif 12 para uma árvore, Dif 16 para um muro com algumas reentrâncias ou Dif 20 para uma parede muito lisa, quase sem apoios.

Você precisa ter as duas mãos livres para escalar. Pode se apoiar com uma mão para fazer uma ação que use apenas uma mão, mas não pode avançar assim. Como não pode se mexer para evitar um ataque, você é considerado desprevenido quando está escalando. Toda vez que sofre dano quando está escalando, deve fazer um novo teste de Atletismo; em caso de falha você cai.

Natação: você pode nadar, mergulhar e se desviar de obstáculos submersos. Cada turno na água exige uma ação de movimento e um teste de Atletismo (Dif 8 para água calma, 12 para agitada, 16 para tempestuosa). Em caso de sucesso você avança metade de seu deslocamento. Se falhar no teste você consegue boiar, mas não avançar; e se falhar por 4 ou mais você afunda.

Se estiver submerso (porque falhou no teste ou mergulhou intencionalmente), deve prender a respiração ou sofrer sufocamento (ver sufocamento em Condições Prejudiciais, pág. 278).

Saltar: você pode pular sobre buracos ou obstáculos, ou alcançar algo elevado. Você pode realizar um salto de 5m mais 1m para cada 2 níveis de Atletismo. Este valor serve tanto para salto à distância quanto para salto em altura.

Saltar é parte de seu movimento e não exige uma ação. O valor da altura ou distância do salto é contado dentro do seu deslocamento.

Ciências Naturais, Cultura e Ocultismo

Inteligência

Ciências Naturais mede o conhecimento do personagem sobre Biologia (animais e anatomia humana básica), Herbalismo (plantas e ervas) e Geografia (terrenos e climas).

Cultura representa o conhecimento geral do personagem sobre o mundo (história, religião, nobreza) e também mede o conhecimento de feiticeiros (sobre quantos e quais técnicas ou armas amaldiçoadas o personagem conhece; cargos no mundo Jujutsu e os feiticeiros mais temidos).

Ocultismo (treinada) funciona da mesma forma que Cultura, porém diz respeito unicamente a informações secretas ou de difícil acesso, como reconhecer técnicas proibidas ou exclusivas de um clã; saber histórias, lendas ou segredos obscuros de clãs nobres ou importantes.

Medir conhecimento: Por vezes, não é necessário realizar um teste de Ciências Naturais, Cultura ou Ocultismo. Em vez disso, usa-se o nível da perícia para medir se o personagem tem ou não conhecimento sobre determinado assunto (o Mestre pode determinar, por exemplo, que somente um personagem com Cultura nível 10 conhece a fama de Fushiguro Toji, O Assassino de Xamãs).

Decifrar escrita [Cultura ou Ocultismo]: um teste pode decifrar inscrições em idiomas antigos ou desconhecidos — como aqueles normalmente encontrados em masmorras ou em encantamentos — ou entender símbolos, mensagens arcaicas ou incompletas. Dif 16 para mensagens e avisos simples, 20 para textos comuns e 24 para escritos intrincados, exóticos ou arcaicos.

Cada sucesso equivale a uma página de texto e leva 1 minuto. Se falhar por 4 ou mais, você tira uma conclusão falsa a respeito do texto.

Identificar técnica [Cultura ou Ocultismo]: quando alguém usa uma técnica, você pode adivinhar qual é através de seus gestos e palavras (Dif 12 + nível do poder ou efeito usado), antes que ela seja efetivamente conjurada. Você também pode identificar uma técnica que já tenha sido lançada e que esteja funcionando (Dif 16 + nível do poder ou efeito usado). Se bem-sucedido no teste, você pode receber do Mestre informações sobre a técnica, como origem, alcance e dano. Identificar uma técnica é uma ação livre.

Concentração

Inteligência

Essa perícia é utilizada para manter a atenção e a concentração mental do personagem.

Sempre que houver uma distração em potencial (dano, clima agitado, movimentos bruscos, etc.), o personagem deve obter sucesso em um teste de Concentração para continuar a executar qualquer tarefa que exija atenção total, como usar uma técnica, sustentar uma técnica ativa ou utilizar uma perícia que provoque ataques oportunos (como Mecanismos).

Em geral, sempre que uma ação normalmente provocar ataques oportunos, o personagem será obrigado a realizar um teste de Concentração para evitar a distração. Testar Concentração é uma ação livre.

Quando obtém sucesso no teste de Concentração, o personagem consegue prosseguir com a ação normalmente. Caso contrário, a tarefa fracassa automaticamente e estará perdida
.

Teste de Distração: A dificuldade do teste depende da distração que ocorreu durante a tarefa. Se foi um ferimento, Dif 7 + dano do ataque (sem o grau); se foi uma técnica que cause distrações, usa a Dif da própria técnica; Dif 4 se estiver em uma ventania ou tempestade de chuva ou neve; Dif 8 para um ciclone, tempestade de granizo ou areia; Dif 12 se estiver em movimento

violento, como em um barco numa tempestade; Dif 16 se estiver agarrado, mas somente para técnicas que não necessitam de gestos.

Teste de Combate Próximo: quando você quer utilizar uma técnica que tem alcance à distância, porém está dentro do alcance corpo-a-corpo de um ou mais inimigos (que normalmente é de 1m), você deve ser bem-sucedido num teste de Concentração para ter direito a usar a técnica (Dif 3 + nível de CC do inimigo de maior precisão). Se falhar, significa que o inimigo atrapalhou você de alguma forma, a sua técnica falha e todos os custos pagos para ela são perdidos.

Caso o inimigo próximo não seja uma ameaça (por estar, por exemplo sob o efeito de alguma técnica que limite suas ações ofensivas), o Mestre pode opcionalmente dispensar este teste para o jogador.

Opcionalmente, ao invés de fazer o teste de Concentração, pode optar por receber -3 de precisão no teste de CD (se a técnica possuir teste de acerto).

Zona [Requer Concentração 14]: Você pode entrar no estado de Zona e se concentrar ao máximo na luta, o que melhora e muito seu uso da energia amaldiçoada, para entrar nesse estado você deve gastar uma ação de movimento e realizar um teste de concentração dif 23, sendo bem-sucedido você entra na condição *zona* por 1 turno. Você pode também gastar uma ação parcial para tentar entrar na zona, porém a dif se torna 28.

Controle

Inteligência

Você consegue ter mais controle da sua Energia Amaldiçoada e de tudo que possa envolvê-la.

Disfarçar Energia Amaldiçoada: Você pode também diminuir sua energia amaldiçoada a níveis menores, para simular algo que queira, dependendo do seu objetivo, ou manter em um ponto onde não é danoso.

Com uma ação padrão e um teste de Controle (dif 7 + diferença entre o nível do personagem e o nível que ele quer), com um sucesso você consegue passar como uma pessoa daquele nível de campanha.

Por exemplo, digamos que seu personagem tenha nível de um Feiticeiro 2º Grau (12) e enquanto no dia-dia você quer se passar como se tivesse nível 4 (12 – 4 = 8), então ele fará um teste de dificuldade (7 + 8), e com um sucesso sua energia amaldiçoada e todos que a sentirem vão achar que ele é desse nível.

Enquanto o Disfarçar Energia Amaldiçoada estiver ativo, o que precisa de apenas uma ação livre a cada rodada, você não pode performar técnicas amaldiçoadas que requerem níveis maiores do que o que você está disfarçando (sendo assim, num disfarce de nível 4, você não pode realizar uma técnica ou um efeito de nível 3 para cima).

Sentir Energia Amaldiçoada: Essa é uma técnica mais básica do controle de energia amaldiçoada de um feiticeiro, com uma ação livre você pode usar Sentir Energia Amaldiçoada para ver o nível da ficha de personagem de qualquer um ao alcance visual (9m). Se alguém estiver utilizando Suprimir Energia Amaldiçoada você terá a chance de um teste de Prontidão.

Suprimir Energia Amaldiçoada: Você pode diminuir sua Energia Amaldiçoada para evitar complicações. Com uma ação parcial você diminui sua energia amaldiçoada, realizando um teste de Controle oposto pelos testes de Prontidão daqueles que poderiam notá-lo. Sua energia não é percebida pelas pessoas contra as quais tenha sido bem-sucedido.

Você pode manter essa supressão com uma ação livre, mas qualquer uso de feitiços ou habilidades que envolvam energia amaldiçoada, como a manipulação de energia amaldiçoada ou técnicas, acaba com esse efeito.

Disfarces

Percepção

Com um pouco de maquiagem e alguns truques, você consegue mudar sua aparência ou a de outra pessoa.

Faça um teste de Disfarces contra um teste de Prontidão de quem prestar atenção em você. Em caso de sucesso, a pessoa acredita em seu disfarce; caso contrário, percebe que há algo errado em sua aparência. Disfarces complexos impõem penalidades: –2 para sexo oposto, –2 para uma raça diferente, e –2 para idade muito diferente. Estas penalidades são cumulativas.

Como é mais difícil fingir ser alguém conhecido, aqueles que conhecem essa pessoa recebem bônus em seus testes de Prontidão: +2 se apenas conhece de vista, +4 para amigo, +8 para íntimo. Um disfarce exige pelo menos dez minutos.

Escapar

Destreza

Você pode escapar de cordas, redes e algemas como uma ação completa. Para cordas, faça um teste de Escapar resistido a um teste de Destreza de quem amarrou você (essa pessoa recebe +8 no teste, porque amarrar alguém é mais fácil que escapar das amarras). Você também pode escapar de redes (Dif 16) e algemas comuns para prisioneiros (Dif 24).

Também é possível usar a perícia Escapar para se libertar da manobra agarrar (teste contra Dif igual a 4 + CC do inimigo em testes de agarrar).

Furtividade

Agilidade/Armadura

Você pode desaparecer nas sombras, andar sem fazer barulho, sumir na multidão, seguir alguém sem ser notado...

Camuflagem e Cobertura: Usar Furtividade exige algum tipo de cobertura ou camuflagem entre você e seus alvos — escuridão, folhagens, outras pessoas com as quais você consiga se misturar, etc. Ou então seus alvos devem estar de costas ou atentos a outra coisa. Sem isso, não é possível realizar o teste e qualquer tentativa é uma falha automática. Veja mais sobre Camuflagem e Cobertura na pág. 272.

Mesmo com cobertura, também não é possível se esconder caso o oponente esteja olhando para você. Mas é possível fazer isso com uma camuflagem, desde que ela seja grande o suficiente para cobrir a maior parte de seu deslocamento.

Tentar se esconder enquanto carrega objetos muito barulhentos causa penalidade de -3 de precisão em seu teste.

Ações: Usar Furtividade é uma ação padrão. Você ainda precisará gastar ações para se deslocar até sua cobertura ou camuflagem, se for necessário.

Deslocamento: Você deve ficar parado ou se mover lentamente, com metade do deslocamento (ou então com a mesma velocidade das pessoas em volta, se houver). Em deslocamento normal você sofre –4 em seu teste, e –16 em corrida ou investida.

Teste: O seu teste de Furtividade é resistido por Prontidão, Procurar ou Rastrear. A perícia usada pelo oponente dependerá da situação.

Furtividade contra Prontidão: No exato momento em que você usa sua Furtividade, todos os oponentes que puderem lhe encontrar de alguma forma têm direito a um teste de Prontidão, como reação. Você faz um único teste contra todos os oponentes, que devem fazer seus testes individualmente. Se for bem-sucedido, você não é notado contra os inimigos que falharem no teste resistido.

Furtividade contra Procurar: Em seus próprios turnos, os inimigos que falharam no teste de Prontidão podem usar uma ação padrão para tentar achar você (se souberem que tem alguém por ali). O inimigo ainda precisa gastar ações para se deslocar pela área para lhe encontrar, ou usar de algum outro método para fazer a busca. Neste caso, você deve fazer um novo teste de Furtividade, dessa vez resistido pelo teste de Procurar do oponente.

Furtividade contra Rastrear: Seu teste de Furtividade será resistido pelo teste de Rastrear do inimigo quando você se escondeu em uma cena já passada. Ou seja, o inimigo tentará encontrar você ou o caminho pelo qual você passou através dos rastros deixados. De resto, funciona com as mesmas regras do teste de Procurar.

Ataque Furtivo: se você atacar alguém que tenha falhado contra seu teste de Furtividade, este alvo estará *desprevenido* (recebe -3 nas defesas e perde os bônus de Esquiva). Veja mais na manobra Ataque Furtivo, pág.XX.

Lidar com Animais

Percepção/Treinada

Você pode conduzir cavalos puxando uma carroça, treinar um cão de guarda e realizar outras tarefas relacionadas a animais.

Domesticar um animal selvagem (Dif 20): você pode criar um animal selvagem desde filhote, domesticando-o. O tempo necessário varia de acordo com a criatura.

Ensinar um truque (Dif 12): você pode ensinar um truque (atacar, atuar, ficar, guardar, pegar, procurar, proteger, quieto, rosnar, seguir, vir...) com um teste e uma semana de treino. Um animal com Inteligência 1 pode aprender no máximo três truques, enquanto um animal com Int 2 aprende até seis truques (criaturas com Int 3 ou mais são seres inteligentes).

Forçar um animal (Dif 20): você pode forçar um animal a executar um truque que ele não sabe, mas é fisicamente capaz de realizar. Este uso gasta uma ação completa e, em caso de sucesso, o animal realiza o truque na sua próxima ação.

Manejar um animal (Dif 8): você pode comandar um animal para que realize um truque que ele já sabe. Este uso gasta uma ação padrão e, em caso de sucesso, o animal realiza o truque na sua próxima ação. Você pode fazer este uso mesmo sem treinamento em Lidar com Animais.
Todo personagem recebe +4 em testes de Lidar com Animais envolvendo seu próprio companheiro animal.

Mecanismos

Inteligência / Treinada

Esta perícia permite desabilitar, reativar ou sabotar (mas não consertar) dispositivos mecânicos diversos, como fechaduras, armadilhas e veículos. Você também pode sabotar aparatos para que funcionem por algum um tempo, falhando apenas mais tarde (normalmente após 2 rodadas ou após minutos de uso). Ademais é possível utilizar veículos com esta perícia.

Esta perícia exige um kit de ferramentas. Sem ele, você sofre uma penalidade de –4 no teste.

Operar mecanismos: Usar esta perícia leva 2 turnos, e a dificuldade depende da complexidade da tarefa. Uma ação simples (emperrar uma fechadura ou arma de disparo projétil) tem Dif 8. Uma ação um pouco menos simples (sabotar uma roda de carroça, ponte levadiça ou balão) tem Dif 12. Uma ação média (desativar ou reativar uma armadilha) tem Dif 16. Por fim, uma ação muito complexa (como desativar ou reativar uma armadilha avançada, ou sabotar um dispositivo para explodir quando utilizado) tem Dif 20.

Se falhar por 4 ou mais, alguma coisa saiu muito errada: se é uma armadilha, ela se ativa; se estiver tentando uma sabotagem, você acha que o mecanismo está desabilitado, mas na verdade ele ainda funciona normalmente.

Abrir fechaduras: com uma ação completa, você pode abrir uma fechadura trancada (isto é, sem ter a chave). Uma fechadura simples (porta da frente de uma casa) tem Dif 16. Uma fechadura média (prisão, baú...) tem Dif 20. E uma fechadura superior (cofre, câmara de tesouros...) tem Dif 24.

Criar Armadilha: para criar uma armadilha, você precisa de materiais, tempo e a aprovação final do Mestre, seguindo os parâmetros a seguir. Este uso da perícia requer a aptidão Engenheiro.

Tempo: preparar uma armadilha requer 10 minutos e 1 uso do Kit de ferramentas, e não é possível construí-la sem o kit. Não é necessário teste para a construção da armadilha, mas não é possível fazer isto sob pressão.

Tipo: Você pode montar uma armadilha que explode tarjas explosivas ou atira armas de arremesso simples contra a vítima. A quantidade de tarjas ou projéteis usados depende do dano que você deseja causar e também da área de explosão, no caso das minas explosivas ou granadas.

- Projéteis: o dano base deste tipo de armadilha é igual a 1 para cada projétil usado. Assim, uma armadilha que dispara 3 tiros ou arremessa facas de arremesso causa 3 de dano base. Este tipo de armadilha atinge um único ponto, escolhido por você no momento da construção.

- Explosivos: o dano base deste tipo de armadilha e a área de explosão seguem as regras normais dos explosivos (ver em Descrição das Armas, pág. 130).

Limite de Dano: o dano base de uma armadilha não pode ser maior que seu nível de Mecanismos e o grau de dano não pode ser maior que 3.

Gatilho: é feito da forma que o jogador ache coerente, da tecnologia em sua posse e do kit de ferramentas. Quando a vítima passa pelo local escolhido da armadilha, um gatilho vai ativar a armadilha.

Ativação: caso a vítima não tenha notado a armadilha através de um teste de Procurar ou Prontidão (ver perícias), ela inevitavelmente passa pelo gatilho, ativando-a.

Aqueles que forem atingidos têm direito a uma reação para fazer um teste de Agilidade e escapar dela, ou Prontidão para notar a ativação no último instante e fugir. A dificuldade é 7 + nível de Mecanismo do construtor. Se a armadilha atingir seus alvos, você rola dois dados para calcular o grau de dano (este grau de dano é aplicado para todos os alvos).

Medicina

Inteligência / Treinada

Você pode tratar de ferimentos, doenças e venenos. Com exceção dos primeiros socorros, todos os outros usos desta perícia necessitam da aptidão Ninja Médico.

Primeiros socorros (Dif 16): com uma ação padrão, você pode estabilizar um personagem que esteja *sangrando*, fazendo com que ele pare de perder Vitalidade. Cada teste bem-sucedido de Medicina (dif 16) retira 1 nível de sangramento.

Cuidados prolongados (Dif 12): você pode tratar uma pessoa ferida para que ela se recupere mais rapidamente. Se você for bem-sucedido no teste, ela recupera o dobro dos pontos de Vit por cura natural neste dia. Este uso leva uma hora, e o número máximo de pessoas que você pode tratar por dia é igual à metade de seu nível nesta perícia.

Tratar doença: faça um teste contra a Dif da doença. Em caso de sucesso, o paciente recebe +4 em seu próximo teste de Vigor contra a doença. Este uso gasta uma hora.

Tratar veneno: faça um teste contra a Dif do veneno. Em caso de sucesso, o paciente recebe +4 em seu próximo teste de Vigor contra o veneno. Este uso gasta uma ação padrão.

Cirurgia: você é capaz de realizar cirurgias. O Mestre determina a Dif, observando o grau de risco do procedimento. Se falhar no teste, a cirurgia foi um fracasso. Se falhar por 4 ou mais, o paciente morre.

Usar esta perícia exige um kit de medicamentos (ou uma sala de equipamentos cirúrgicos). Sem ele, você sofre penalidade de –4 em testes de Medicina. Você pode usar a perícia Medicina em si mesmo, mas sofre uma penalidade de –4 no teste.

Usar esta perícia no meio do combate deixa o personagem *desprevenido*, a menos que possua a aptidão Médico.

Prestidigitação

Destreza

Você consegue surrupiar ou plantar objetos nos bolsos de outras pessoas sem que elas percebam.

Truque com objetos: Faça um teste de Prestidigitação (Dif 16). Em caso de sucesso, você consegue esconder, pegar (ou colocar) o que queria. A vítima tem direito a um teste de Prontidão (Dif igual ao resultado de seu teste de Prestidigitação). Se tiver sucesso, ela percebe sua tentativa, tenha você conseguido ou não. Tentar surrupiar ou plantar algo gasta uma ação padrão.

Disfarçar técnica: você pode usar Prestidigitação como uma ação livre para disfarçar os gestos de uma técnica e dificultar sua identificação. Faça um teste resistido ao teste de Prontidão do alvo. Se for bem-sucedido, o oponente receberá -2 em seu teste de Cultura ou Ocultismo para identificar a técnica usada.

Prontidão

Percepção

Prontidão é uma perícia utilizada para perceber coisas através dos sentidos — normalmente visão ou audição, embora outras criaturas possam contar com sentidos diferentes.

As regras Prontidão são as mesmas, com um único diferencial: se o personagem está ou não procurando ativamente por algo.
Caso o personagem esteja somente montando guarda frente a uma casa, e alguém tenta passar despercebido por ele, será usada a perícia Prontidão, que mede a atenção do mesmo ao que está ao seu redor.

Observar: você pode notar coisas, pessoas ou criaturas escondidas. O teste é resistido ao teste de Furtividade do personagem tentando não ser visto (veja mais na perícia Furtividade, pág. 41).

Às vezes o alvo não está se escondendo intencionalmente, mas ainda assim exige um teste para ser notado. Nestes casos torna-se um teste contra dificuldade, que varia entre Dif 4 (uma pessoa em uma praça com pouco movimento) até 20 (um soldado específico em meio a uma grande batalha).

Ouvir: você pode tentar ouvir coisas como uma conversa distante ou um inimigo tentando se aproximar em silêncio. Em masmorras, é bastante prudente parar para escutar antes de entrar em um novo corredor ou aposento.

A dificuldade depende da intensidade do barulho. Uma conversa casual próxima tem Dif 0 — ou seja, a menos que exista alguma penalidade (veja adiante), você é bem-sucedido automaticamente. Ouvir pessoas sussurrando tem Dif 12. Ouvir do outro lado de uma porta adiciona aumenta a Dif em +4.

Ouvir alguém se aproximando sorrateiramente exige um teste de Prontidão contra o teste de Furtividade da criatura. Buscar criaturas invisíveis ou ocultas

através do som permite saber a localização aproximada delas, mas não retira as penalidades que você recebe na luta (veja mais sobre Camuflagem, pág.XX).

Mesmo dormindo, você pode fazer testes de Prontidão para ouvir algo, mas sofre uma penalidade de –8; um sucesso faz você acordar.

Pilotagem

Inteligência / Treinada

O personagem se torna apto para dirigir veículos, ainda é necessário uma carteira de habilitação caso o seu personagem queira viver uma vida normal.

Dirigir Veículo : O personagem está apto para dirigir veículos, sendo eles aquáticos, aéreos ou terrestres.

O personagem pode utilizar diversas manobras com seu veículo para dispistar alguém ou escapar de um acidente.

Partida: A partida do veículo serve para declarar a velocidade inicial do veículo assim que ele começa a pegar velocidade. Custa uma ação de movimento entrar no veículo e uma ação parcial para ligar ele, dar a partida é uma ação padrão. No primeiro turno de cada carro, ele começa com ¼ de seu deslocamento, seguindo pro segundo turno a velocidade dele será ½ de seu deslocamento e no terceiro turno o deslocamento se torna padrão do veículo.

Acelerar: O veículo possui uma quantidade de velocidade máxima para ser alcançada, o personagem pode escolher acelerar o veículo utilizando uma ação de movimento e fazendo um teste de Pilotagem (Dif Aceleração do Veículo) para dobrar a velocidade do veículo, sempre que o personagem quiser aumentar a velocidade ele pode fazer o teste novamente, porém com um aumento de 4 no teste de Pilotagem.

É impossível o veículo ultrapassar sua velocidade máxima, porém é possível com usos de auxiliadores como o Gás Nitro (NOS).

Perca de Controle: Caso o personagem perca o controle do carro, ele terá que gastar uma ação de movimento e deverá fazer um teste de Pilotagem (Dif 7 + Nível de Controle do Carro), caso falhe o moto do veículo pode morrer ou o veículo pode bater em algum lugar, caso isso aconteça o personagem deverá fazer o processo de ligar o carro de novo.

Caso tenha obtido uma falha crítica, o motor é danificado e o veículo não pode mais andar.

Atributos do Veículo: Todo carro possui seus próprios atributos, sendo separados em; Aceleração, Velocidade e Controle.

Aceleração: É a capacidade de aumentar a velocidade do veículo.

Velocidade: É o limite de velocidade que o veículo pode atingir.

Controle: É o quão fácil ou difícil é de controlar o veículo.

Manobras: É possível utilizar manobras enquanto estiver utilizando o veículo. É necessário gastar uma ação padrão para fazer as manobras.

Manobras possuem três níveis, sendo elas:

-Manobra Simples(Dif 6)
-Manobras Medianas (Dif 12)
-Manobras Arriscadas(Dif 18)

Derrapar: O personagem pode usar o veículo para fazer uma virada forçada para algum canto, é necessário um teste de Pilotagem (Dif 6 + O Nível da manobra).

Dirigir de Ré: O personagem pode usar o veículo para rodar o veículo e dirigir de ré, é necessário um teste de Pilotagem (Dif 7 + Nível da Manobra). Dirigir de ré tem duração sustentada. É incompatível com veículos aquáticos e aéreos.

Manobra 360º Graus: O personagem pode usar um veículo para fazer uma manobra arriscada, girando o veículo aéreo em 360º Graus no momento de algum impacto. É necessário um teste de Pilotagem (Dif 10 + Nível da Manobra). Incompatível com veículos aquáticos.

Rastrear

Percepção

Você pode guiar um grupo através dos ermos, ou reconhecer e seguir rastros, evitando perigos da natureza.

Exemplo: caso esteja procurando um ladrão que fugiu e se misturou na multidão, deverá testar a perícia Procurar, que mede o quão bem consegue usar seus sentidos para encontrar algo que esteja buscando.

Sobrevivência: Você é capaz de avançar sem se perder através de um teste bem-sucedido por dia, encontrando alimento e abrigo seguro, acompanhado de um pequeno grupo de mais cinco pessoas.

A dificuldade depende do tipo de ambiente: Dif 12 para planícies e áreas costeiras; Dif 16 para florestas ou pântanos e Dif 20 para desertos ou montanhas. Regiões especialmente áridas ou estéreis e clima ruim (neve, tempestade, etc.) impõem uma penalidade de –4 (cumulativa).

Seguir rastros: A dificuldade varia de acordo com o solo — Dif 8 para solo macio (neve, lama), 12 para solo padrão (grama, terra) e 16 para solo duro (rocha ou piso de interiores).
Você ganha +1 para cada três criaturas no grupo sendo seguido. Você sofre uma penalidade de –1 para cada dia desde a criação dos rastros e uma penalidade de –4 em visibilidade precária (noite, chuva, neblina). Você precisa fazer um teste para encontrar os rastros e mais um para cada dia de perseguição.

Mas caso esteja procurando um ladrão que fugiu e se misturou na multidão, deverá testar a perícia Procurar, que mede o quão bem consegue usar seus sentidos para encontrar algo que esteja buscando.

Se falhar você pode tentar novamente gastando mais um dia (mas lembre-se de que a Dif aumenta a cada dia).

Rastrear contra Furtividade: você também pode usar esta perícia para perseguir criaturas que fugiram e se esconderam usando sua Furtividade. Neste caso, seu teste de Rastrear é resistido pelo teste de Furtividade da criatura. Veja mais na perícia Furtividade, pág. 41.

Buscar: examinando atentamente uma coisa ou local, você pode perceber detalhes úteis ou encontrar algo que estava procurando. Você precisa estar a pelo menos 3m do item a ser examinado. Examinar uma área de 1m de diâmetro gasta uma ação completa.

- Procurar um item específico dentro de um baú cheio de objetos: Dif 8.
- Encontrar uma porta secreta: Dif 16.
- Perceber uma porta secreta muito bem escondida: Dif 24
- Encontrar armadilhas: Dif 7 + nível de Mecanismo do construtor (ver perícia Mecanismos).

Um teste de Procurar ou Prontidão pode revelar rastros, mas para identificá-los e segui-los você deve usar Rastrear.

Venefício

Inteligência / Treinada

Esta perícia somente pode ser comprada se possuir a aptidão Químico.
O personagem tem um conhecimento sobre venenos, incluindo o seu preparo e utilização. O personagem poderá tentar reconhecer um veneno ou os seus sintomas, preparar diversos venenos e saberá manipulá-los de forma correta (não é possível manipular venenos sem esta perícia).

No final deste tópico, existe uma descrição básica de cada tipo de veneno mencionado na perícia Venefício e alguns exemplos de substâncias que se encaixam em cada um dos tipos. A critério do Mestre, poderão existir outros venenos fora os contidos na lista.

Níveis de Veneno: Os venenos variam de nível 0 (zero) a V (cinco). Quanto maior o nível do veneno, maior a dificuldade de resistência e mais perigosos são seus efeitos. Os venenos de nível V são ainda mais restritos podendo ser adquiridos no mercado negro.

O nível de veneno/antídoto que pode ser fabricado é definido pela perícia Venefício, pela tabela da página seguinte.

Testes de Fabricação: Desde que tenha o tempo e recursos necessários, bem como um laboratório equipado, o personagem não realiza testes para produzir um veneno ou um antídoto. Já produzir um veneno ou antídoto fora dessas condições, usando um kit básico portátil, precisa de teste da perícia Venefício (dificuldade igual ao teste de resistência).

Se nas regras da campanha, definidas pelo Mestre, a Vila patrocina inteiramente o ninja, que não precisa se preocupar com custos, o

Nível do Veneno	Pré-requisitos	Teste de Resistência Vigor
Nível 0	Venefício 4	Dif 11 + ½ Venefício
Nível I	Venefício 10	Dif 12 + ½ Venefício
Nível II	Venefício 12	Dif 13 + ½ Venefício
Nível III	Venefício 14	Dif 14 + ½ Venefício
Nível IV	Venefício 16	Dif 15 + ½ Venefício
Nível V	Venefício 18	Dif 16 + ½ Venefício

Mestre pode exigir testes de Venefício para determinar quantas doses de veneno o personagem poderá levar em sua missão, a seu critério.
O Mestre também pode exigir teste para se produzir venenos ou antídotos em condições adversas (como descobrir o veneno usado contra um aliado e produzir um antídoto antes que ele morra, correndo contra o tempo).

Custo: Na descrição básica dos tipos de veneno está presente o custo em dinheiro gasta com materiais comuns para a produção de uma dose de veneno/antídoto através de um uso da perícia Venefício. Estes materiais podem ser obtidos com certa facilidade em qualquer vila de médio a grande porte.

Materiais Raros: Existem venenos que também precisam de ingredientes especiais para ser produzidos, ingredientes estes que normalmente são difíceis de serem encontrados. Qualquer ingrediente especial que porventura for necessário para a produção de um veneno constará em sua descrição.

Quantidade: Em um único compartimento é possível levar 15 doses líquidas de veneno de qualquer tipo ou 6 bombas de fumaça venenosa.

Bombas de fumaça venenosa seguem as mesmas regras das bombas de fumaça comuns. Adicionalmente, o inimigo que respirar em sua área sofrerá os efeitos do veneno, como se o mesmo tivesse sido injetado diretamente em seu corpo. Logo, somente venenos que são usados com injeção na corrente sanguínea podem servir como materiais para bombas de fumaça venenosa.

Quando a bomba é usada, a vítima tem direito a um teste de Ciências Naturais como reação (dificuldade igual ao teste de resistência) para identificar ou desconfiar que se trata de uma fumaça venenosa. Se vítima possuir a perícia Venefício treinada, saberá imediatamente que é um veneno (ainda que não conheça qual), sem a necessidade de testes.

Se descobrir que se trata de uma fumaça venenosa, a vítima poderá imediatamente prender sua respiração, como uma ação livre. Para continuar prendendo a respiração a partir de seu turno, a vítima deverá realizar testes de Vigor (ver *sufocamento* em Condições Prejudiciais, pág. 278).

Armas Venenosas: Para venenos que precisam ser injetados diretamente na corrente sanguínea da vítima, você pode usar uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância (ou usar bombas venenosas, como dito anteriormente).

Preparar uma arma adequadamente para isso consome uma dose do veneno por arma ou para cada 10 projéteis, requer 1 minuto e total concentração. Não é demorado, porém tenha cuidado ao fazer isto durante um combate! Se preferir deixar suas armas já com venenos aplicados, a aplicação permanece na arma pelo tempo máximo de um mês. Usar o efeito Energizar em uma arma venenosa destrói o veneno.

Para que um veneno aplicado numa arma seja injetado no oponente, você precisa ataca-lo e causar dano de grau 3 ou mais.

Mistura de Venenos: Não é possível misturar venenos diferentes em armas, doses ou bombas de fumaça. Da mesma forma, também não é possível lançar duas bombas de fumaça ao mesmo tempo com venenos diferentes. Ao fazer isso, as substâncias químicas diferentes reagem de forma inesperada e não causam qualquer efeito.

Contudo, é possível sim que uma mesma vítima sofra o efeito de dois ou mais venenos ao mesmo tempo, diferentes ou não, desde que tenham sido usados em ações diferentes e sem misturas. Se o mesmo veneno infectar duas ou mais vezes a mesma vítima, cada infecção deve ser analisada individualmente.

Regras dos Venenos: Na lista de venenos são encontrados suas descrições e os efeitos que a vítima sofrerá caso passe e caso falhe no teste.

Tempo do Efeito: Quando o corpo da vítima entra em contato com o veneno (seja por ingestão, respiração, corte ou outra forma), ele demora um tempo antes de fazer efeito.

A menos que a descrição diga o contrário, um veneno demora no mínimo 2 turnos para começar a circular no corpo da vítima e somente após esse tempo, no início do 3º turno, é que se iniciam os testes de resistência.

Resistência do Corpo: depois do tempo de efeito, a vítima deve começar a fazer os testes de resistência. Resistir ao veneno é um teste de Vigor que deve ser feito no início de cada turno da vítima. Se falhar, sofrerá os efeitos descritos no veneno. A dificuldade do teste é determinada pela tabela anterior e depende tanto do nível do veneno, quanto do nível da perícia Venefício do personagem.

Sendo bem-sucedido ou não, esse teste deve ser repetido todo turno enquanto a vítima ainda mantiver o contato com o veneno ou enquanto não for tratada. Caso consiga 3 sucessos (consecutivos ou não), os efeitos do veneno acabam e somente retornam após o final da cena. Esta regra dos 3 sucessos não é aplicada aos venenos de nível V.

As penalidades de precisão causadas pelos venenos não afetam testes de resistência.

Antídotos: um antídoto demora o mesmo tempo que um veneno para começar a fazer efeito e somente funciona contra o veneno especificamente para o qual foi produzido. Quando o antídoto faz efeito, todas as penalidades do veneno são retiradas, porém o personagem fica *fatigado* até que durma.

Venenos Nível 0

Pré-requisito: Venefício 4.

Venenos simples, de baixa dificuldade de resistência e efeitos mais leves. Usam materiais baratos e fáceis de encontrar. O Custo dos materiais para uma dose fica a encargo do mestre.

VENENO DEBILITANTE

Esta é uma sustância consideravelmente temida pelos que a conhecem, não por suas capacidades mortais, mas sim pelos “danos sociais” que causa na vítima. Este veneno é produzido na forma de um óleo que, ao ser ingerido, pode produzir fulminantes dores de barriga seguidas de diarreia.

Este veneno é sempre aplicado em comidas, de preferência gordurosas e condimentadas, para disfarçar seu gosto. Se aplicado em líquido, o veneno formará uma “capa” acima do mesmo, sendo identificado imediatamente.

Efeitos: Caso a vítima passe no teste de resistência ela se sentirá mal após alguns minutos, sentindo a necessidade de usar o banheiro assim que possível, mas não sofrerá nenhuma penalidade.

Se a vítima falhar no teste de resistência sentirá fortes dores de barriga seguidas por um “ataque” quase incontrolável de gazes. Em cerca de minutos ela será acometida por intensa diarreia, a qual não poderá ser contida por mais que dois minutos, esteja a vítima onde estiver. A diarreia durará por dois dias, a menos que seja tratada (teste de Medicina), neste estado a vítima recebe uma penalidade de -1 de precisão para testes sociais.

VENENO URTICANTE

Este veneno consiste em uma pasta feita pela maceração de algumas folhas específicas. Ao entrar em contato com o corpo, a pasta causa grande irritação na pele podendo causar vermelhidão e inchaço de todo o corpo. Normalmente essa pasta é aplicada na parte interna das roupas da vítima que, ao vesti-las, deverá realizar o teste de resistência.

Efeitos: Caso a vítima não passe no teste, sua pele ficará muito vermelha com inchaços em todo o corpo, até mesmo no rosto. Neste caso ela receberá penalidade de -1 de precisão em todos os testes sociais. A duração dos efeitos é de 5 horas.

VENENO ARTIFICIAL

Também chamado de “veneno barato”, este veneno é completamente artificial, não dependendo de nenhuma substância natural ou mais rara para sua produção. Sua eficiência é pequena, mas muitas vezes isso é compensado por seu relativo baixo custo por dose.

O Veneno Artificial só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas e, para tanto, é necessário ferir o alvo com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância, causando dano de grau 3 ou mais.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá uma dor muito forte e ficará *debilitada* para qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, durante quatro horas.

Venenos Nível I

Pré-requisito: Venefício 10.

Venenos mais complexos, com baixa dificuldade de resistência e efeitos mais perigosos. Alguns são retirados de vegetais como urticárias ou fungos, outros são de produção humana. O Custo dos materiais para uma dose fica a encargo do mestre.

SONÍFERO MENOR

Este é um leve sonífero em pó altamente solúvel em água e, por isso, normalmente é usado misturado em vinho ou outras bebidas. Este sonífero só faz efeito quando ingerido.

Efeitos: Se falhar no teste de resistência, a pessoa ficará *inconsciente*, em sono leve, no final do 6º turno, pelo período máximo de duas horas. A vítima é acordada com qualquer movimento brusco ou barulho alto. Despertar a vítima em sono leve durante o combate é uma ação de movimento.

VENENO PARALISANTE MENOR

Este é o veneno extraído de cobras ou escorpiões, produzido de maneira a se tornar viscoso o bastante para não se desgrudar de armas durante um combate. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas. Para injetar o veneno é necessário ferir o alvo com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância, causando dano de grau 3 ou mais.

Para a produção deste veneno é necessário possuir uma dose de veneno natural de um escorpião laranja ou outro veneno similar.
Efeitos: Caso a vítima falhe no teste de resistência, ela sentirá uma dor muito forte, acompanhada de mal-estar e cansaço, ficando *fatigada* por quatro horas.

Venenos Nível II

Pré-requisito: Venefício 12.

Venenos com considerável dificuldade de resistência e efeitos perigosos. A maioria dos venenos de cobras e escorpiões se encaixa aqui. O Custo dos materiais para uma dose fica a encargo do mestre.

SONÍFERO EFETIVO

Esta substância é um líquido transparente que, ao ser ingerido, causa grande sonolência na vítima. Normalmente é misturado em vinho ou outras bebidas fortes para disfarçar seu cheiro.

Efeitos: Se falhar no teste de resistência, a pessoa ficará sonolenta e com dificuldade para perceber o que se passa a sua volta, ficando *debilitada* para testes de LM, Percepção e perícias relacionadas.

Além disso, ficará *inconsciente* no final do 6º turno de efeito do veneno, pelo período máximo de duas horas. A vítima é acordada com qualquer movimento brusco ou barulho alto. Despertar a vítima durante o combate é uma ação padrão.

VENENO PARALISANTE EFETIVO

Este veneno é similar ao Paralisante Menor, porém com maior tratamento e refino do veneno natural extraído de escorpiões, para aumentar a potencialidade.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste de resistência, ela sentirá uma dor muito forte, acompanhada de mal-estar e cansaço, ficando *tonta* por quatro horas.

Venenos Nível III

Pré-requisito: Venefício 14

Venenos intermediários, normalmente fabricados através de manipulações de diversas substâncias diferentes, encontradas em plantas e fungos, a fim de causar o efeito desejado na vítima. O Custo dos materiais para uma dose fica a encargo do mestre.

VENENO ARTIFICIAL POTENTE

Versão mais forte e elaborada do veneno artificial, na qual o químico acrescenta mais substâncias tóxicas para potencializar os efeitos.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste, ela sentirá uma dor muito forte e ficará *debilitada (-2)* para qualquer teste que realizar, exceto testes de resistência, durante quatro horas.

Venenos Nível IV

Pré-requisito: Venefício 16.

Venenos complexos com alta resistência e nas mais diversas formas possíveis. Seus efeitos podem resultar em morte. As cobras mais perigosas possuem veneno nesse nível. O Custo dos materiais para uma dose fica a encargo do mestre.

SONÍFERO POTENTE

Este sonífero é um líquido incolor de cheiro muito forte que evapora em contato com o ar, capaz de desacordar uma pessoa em segundos. Este sonífero só funciona se seu vapor concentrado for inspirado, sendo normalmente usado para umedecer panos que serão colocados no rosto das vítimas.

Efeitos: Se falhar no teste de resistência, a pessoa ficará sonolenta e com dificuldade para perceber o que se passa a sua volta, ficando *debilitada (-2)* para testes de LM, Percepção e perícias relacionadas.

Além disso, ficará *inconsciente* no final do 4º turno de efeito do veneno, pelo período máximo de duas horas. O sono é pesado e a vítima não desperta facilmente com movimentos bruscos ou barulho alto. Despertar a vítima durante o combate é uma ação completa.

VENENO PARALISANTE POTENTE

Este é o veneno extraído de cobras muito perigosas (como uma Mamba Negra) produzido de maneira a se tornar viscoso o bastante para não se desgrudar de armas durante um combate. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas. Para injetar o veneno é necessário ferir o alvo com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância, causando dano de grau 3 ou mais.

Para a produção deste veneno é necessário possuir uma dose de veneno natural de uma cobra Mamba Negra.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste de resistência, ela sentirá uma dor muito forte e começará a perder o controle sobre seus músculos, ficando *tonta* por quatro horas. Além disso, sempre que falhar no teste de resistência por 4 pontos ou mais, ficará *atordoada* por 1 turno.

Venenos Nível V

Pré-requisito: Dokujutsu 8; Venefício 18.

Venenos mortais embora de difícil manuseio. Sua alta dificuldade de resistência e seus efeitos devastadores os tornam muito procurados, embora sua manipulação seja muito complicada e perigosa. Dificilmente outras pessoas além de especialistas em assassinatos conseguem trabalhar com venenos nível V. O custo dos materiais para uma tentativa fica a encargo do mestre. Vale ressaltar que esses são venenos muito raros que podem custar uma fortuna.

MORTE RUBRA

A Morte Rubra é um dos piores tormentos pelo qual um homem pode passar. Trata-se de uma verdadeira alquimia com os venenos dos animais mais peçonhentos que existem, criando um líquido de um vermelho muito escuro, quase negro. O líquido é viscoso o suficiente para ser utilizado na ponta de projéteis e armas de corte ou perfuração, sendo necessário ferir o alvo causando dano de grau 3 ou mais
Uma vez dentro do corpo da vítima, seja por ingestão ou inoculação, o veneno começa a se alastrar rapidamente, causando um efeito de rejeição no corpo nunca antes imaginado. As veias por onde ele passa saltam visivelmente, tornando-se como raízes vermelhas sobre a pele, num processo agonizante. Nos casos mais graves o corpo tenta expelir o sangue de qualquer maneira, causando o rompimento de veias e artérias inexplicavelmente num processo que pode durar minutos dependendo da resistência da vítima. Outro ponto é que as mentes das vítimas são igualmente afetadas, sendo muito comum que sobreviventes da Morte Rubra se tornem loucos ou sanguinários.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste, sentirá seu sangue ferver e ocorrerá conforme descrito anteriormente. A partir de então, ficará *debilitada (-3)* para todos os testes durante uma hora.

Sempre que refizer o teste de resistência e falhar, perderá 15 pontos de Vitalidade. Se falhar por três vezes (consecutivas ou não), ficará *paralisada*, caindo ao chão. No turno seguinte, ficará *inconsciente*, e terá a Vitalidade reduzida à zero. Se não for tratado em até três dias, o personagem morrerá. Fabricar um antídoto para a Morte Rubra é tão difícil que dizem que não existe cura para este veneno.

VENENO DO ESCORPIÃO VERMELHO

Esta é a versão mais prática do veneno natural mais perigoso existente: o veneno de um escorpião vermelho. Escorpiões vermelhos são criaturas de grande beleza, pois seus corpos são reluzentes como ouro puro, mas sua picada é extremamente perigosa. Raros e cobiçados, estes escorpiões só podem ser encontrados nos maiores desertos, escondidos sob as dunas de areia mais altas, fato este que aumenta ainda mais o mito sobre estas criaturas.

O veneno do escorpião vermelho evapora com grande rapidez uma vez em contato com o ar, sendo muito difícil o seu manuseio, mas, se trabalhado de maneira a não evaporar nem se desgrudar de armas durante um combate, pode ser vendido por valores simplesmente exorbitantes para as pessoas certas. Este veneno só tem funcionalidade se injetado diretamente na corrente sanguínea das vítimas e, para tanto, é necessário causar dano de grau 3 ou mais na vítima com uma arma de corte ou perfuração embebida com a substância.

Para a produção deste veneno é necessário possuir um escorpião vermelho ainda vivo.

Efeitos: Caso a vítima falhe no teste, ela ficará *paralisada* devido à dor no primeiro turno de efeito do veneno, perdendo 10 pontos de Vitalidade por turno e ficando *debilitada (-3)* para todos os testes durante um dia.

Se falhar no teste de resistência por três vezes (consecutivas ou não), ficará *paralisada*, caindo ao chão. No turno seguinte, ficará *inconsciente*, e terá a Vitalidade reduzida à zero. Se não for tratado em até três dias, o personagem morrerá. Dizem que este veneno não pode ser neutralizado por nenhum procedimento conhecido de medicina.

VENENO DA SALAMANDRA NEGRA

A salamandra negra é uma rara criatura , famosa pelo veneno mortal que seu corpo produzia. A força de seu veneno é comparada somente ao do escorpião vermelho.

Dizem que, certa vez, implantaram o saco de veneno de uma salamandra negra no corpo de uma criança e, como resultado, ela ganhou a capacidade de produzir o mesmo veneno, além de permitir-lhe desenvolver uma resistência a este veneno. Mesmo respirar próximo dessa criança era perigoso, pois seu hálito liberava toxinas.

As regras do Veneno da Salamandra Negra são as mesmas do Escorpião Vermelho.

Voo

Agilidade / Armadura

Voo é uma perícia especial que somente algumas criaturas recebem, e por isso não está na ficha de personagem padrão. A forma como é realizado o voo é descrita nas próprias regras da criatura ou da técnica
que permitiu o uso da perícia, sendo o uso de asas a forma mais comum.
Essa perícia possui nível igual ao atributo Agilidade (a menos que a regra especial diga o contrário) e permite à criatura voar a uma altura de 1m para cada nível da perícia.

Levantar voo ou se mover no ar contam como deslocamento (ou seja, se você levanta voo se movendo somente verticalmente, não poderá se mover de outra forma por uma rodada). Quando se move, a distância vertical e a distância horizontal somadas devem estar dentro do deslocamento total.

Criaturas em voo podem fazer testes de Atletismo, ou usando a própria perícia Voo, para aumentar a distância percorrida, como se fosse uma manobra de corrida. Voar fora de combate ainda concede +10m no deslocamento.

Aptidões

As Aptidões são melhoramentos para o personagem, ainda mais especializados que as Perícias. Elas concedem vários tipos de benefícios diferentes, desde permitir que você refaça testes de Perícia, até aprender e utilizar técnicas novas (como criar clones de si próprio)

Nessa seção está a lista de aptidões comuns que podem ser adquiridas por qualquer personagem. Clãs ou habilidades restritas podem possuir Aptidões Restritas, que estão listadas em suas próprias seções.

Adquirindo Aptidões

Pré-requisitos: Há aptidões que somente podem ser adquiridas após alcançar determinado requerimento (a aptidão Técnica Acelerada, por exemplo, requer Espírito 11).

Bônus de precisão (como da aptidão Especialista) não servem para cumprir pré-requisitos. Veja o capítulo Bônus de Precisão (pág. 251) para saber mais sobre como aplicar os bônus.

Aptidões Gratuitas: Você tem direito a escolher 3 aptidões gratuitas para o personagem. Nas páginas seguintes, você encontra uma lista com o resumo de todas as aptidões comuns, que também diz se ela pode ou não ser escolhida como gratuita.

Além disso, você também pode escolher como gratuita qualquer aptidão restrita Técnica Inata/Restrita cujos pré-requisitos possam ser alcançados por Genins de NC 4 (ou seja, Atributo/Perícia em nível 4 ou menos; Habilidades de Combate em nível 9 ou menos; e Poderes em nível 2 ou menos).

Aptidões Adicionais: Você também pode usar os pontos de poder para comprar aptidões adicionais. Cada aptidão custa 2 pontos de poder.

Aptidões Cumulativas: Aptidões iguais não se acumulam. Também não é possível comprar a mesma aptidão duas vezes, a menos que o texto permita, ou a menos que seja uma aptidão genérica (ver mais adiante).

Esta regra também é válida quando você recebe um benefício de aptidão gratuitamente (ex: um personagem com Rokugan recebe gratuitamente os benefícios da aptidão Perito e Perícia Inata, mas caso ele compre Perito ou Perícia Inata separadamente, não receberá o bônus duas vezes).
Quando uma aptidão tiver benefícios cumulativos, isso estará explicitamente escrito na sua descrição.

Aptidões Genéricas: são aquelas nas quais você escolhe uma categoria para receber o benefício (ex: Perito, Resistência Maior, Especialista). Estas aptidões podem ser compradas mais de uma vez, mas sempre para categoriais diferentes.

Você pode, por exemplo, adquirir Especialista para receber +1 de precisão nos ataques com a arma da categoria escolhida, mas não pode escolher a aptidão duas vezes para ganhar +2 com a mesma arma. Você pode escolher a aptidão outra vez para ganhar +1 em uma arma de categoria diferente. A aptidões restritas somente podem ser compradas mais de uma vez se o texto permitir.

Aptidões Evolutivas: algumas aptidões podem ser compradas mais de uma vez para serem evoluídas, concedendo benefícios maiores ao personagem. Nestes casos os benefícios ganhos em cada nova compra (Nível 2, Nível 3...) estarão descritos na própria aptidão.

Tipos de Aptidões

Aptidões de Combate: modificam de forma direta o combate do personagem, geralmente fornecendo bônus de precisão, bônus de dano ou no uso de ações.

Aptidões de Manobra: concedem novas técnicas de combate corpo-a-corpo ao personagem.

Aptidões de Técnicas: modificam a forma como o personagem executa suas técnicas, aumentando o poder destrutivo ou periculosidade.

Aptidões de Feiticeiro: concedem novas técnicas Jujutsu, como uso de clones ou ilusões. Para usar uma aptidão Jujutsu, além de suas próprias regras, você precisa seguir as regras de Poderes e Técnicas, pág. 86.

Aptidões Gerais: concedem bônus diversos, diferentes das outras categoriais.

Descrição das Aptidões

Aptidões de Combate

Acuidade

Você é especialmente ágil com armas leves, que usam mais destreza do que força bruta.

Pré-requisito: Destreza 3.

Benefício: Você é capaz de utilizar sua Destreza para calcular seu nível de Combate Corporal. Ou seja, seu nível de CC passa a ser igual ao Valor Base + Destreza.

Ataques: Esta aptidão somente pode ser usada para: ataques desarmados, técnicas com alcance de toque, armas leves e qualquer outra arma na qual o texto diga que esta aptidão é aplicável. Também pode ser usada para armas de arremesso que podem ser usadas no corpo-a-corpo (como kunai).

Dano: O dano do ataque não é alterado por esta aptidão.

Bloqueio: pode ser usada na reação de Bloqueio, desde que seja com um tipo de arma permitido ou desarmado.

Ambidestria

Você é treinado em usar uma arma em cada mão.

Pré-requisitos: Combate Corporal ou Combate à Distância 12.

Benefício: Você pode atacar usando armas duplas (como Bastão), armas em par (como Sai e Tonfa) ou armas leves em cada mão. Também é possível usar esta aptidão com qualquer arma na qual o texto diga ser possível. Ao atacar com Ambidestria, some o dano de ambas as armas no cálculo do dano do ataque.

Ambidestria serve somente para armas que podem ser empunhadas (ou seja, não funciona para armas naturais ou ataque desarmado).

Caso utilize armas diferentes em cada mão, elas precisam ter o mesmo atributo para cálculo de dano e a mesma margem de crítico. Você também deve possuir a mesma precisão de acerto com ambas.
Caso seja alvo da manobra Desarmar, somente uma das armas poderá ser perdida (o atacante escolhe qual das armas).

Normal: Você não pode atacar usando duas armas ao mesmo tempo.

Apanhar Objetos

O personagem consegue apanhar projéteis atirados contra ele em pleno ar, como flechas, virotes e armas de arremesso.

Benefício: Quando bloqueia um objeto, você pode apanhar a arma invés de apenas desviá-la. Armas de arremesso podem ser atiradas de volta ao oponente como uma ação livre, realizando um ataque com a sua precisão de Bloqueio e o dano base original do atacante, que não pode ser alterado, para todos os efeitos de regra e interação, esse novo ataque é uma manobra de Lançar Projétil. Não é possível utilizar “Apanhar Objeto” em resposta a outro uso de “Apanhar Objeto”. Você também se torna capaz de usar a manobra Rebater Projétil como uma reação de defesa, desde que não esteja numa condição que o impeça de atacar.

Arremessador de Utilitários

Você consegue arremessar ferramentas de utilidade a longas distâncias.

Pré-requisitos: Destreza 7; Inteligência 4

Benefício: Ao utilizar qualquer ferramenta utilitária que já possua algum alcance além de 1m, você pode substituir o alcance para “5m + 1m por nível de Destreza”.

Exemplo: Você pode arremessar uma Flash Bang mais longe do que o comum.

Arremessador Eficiente

Você é capaz de causar dano com armas de arremesso usando menos Projéteis

Pré-requisitos: Combate à Distância 9

Benefício: O número mínimo de projéteis necessários para causar dano com uma arma de arremesso é diminuído em 1 (então, por exemplo facas de arremesso que normalmente precisam que 3 sejam arremessadas para causar dano, passariam a causa dano com apenas 2), no entanto, arremessar uma quantidade maior que o normal arremessável com duas mãos, por mais que possível, não causa mais dano (por mais que se possa arremessar 6 facas de arremesso com duas mãos, não causará três vezes o dano de arma, o máximo de duas vezes, uma por mão, ainda é permitido).

Ataque em Movimento

Seu treinamento e sua experiência lhe ensinaram como sempre procurar o ponto fraco do inimigo.

Pré-requisitos: Agilidade 4.

Benefício: Você pode dividir sua ação de deslocamento em duas partes, movimentando-se antes e depois de um ataque (seja corpo-a-corpo, à distância ou técnica), desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento máximo (ver pág. 262).

Você não pode andar para trás se avançar desta forma. Caso você se aproxime de um inimigo e o ataque para depois prosseguir o movimento, não sofre ataque oportuno (considere que você ataca enquanto corre, passando pelo inimigo).

Caso você tenha Ataque Múltiplo, poderá se mover entre um ataque e outro, mas não é possível se mover mais de 2 vezes na rodada.
Você não pode usar esta aptidão se atacar usando a manobra Investida. Para atacar corpo-a-corpo com esta aptidão, é preciso que o alvo inimigo esteja a mais de 1m de distância.

Atirador

Após muito treinamento, você se tornou especialmente hábil no arremesso ou disparo de projéteis.

Pré-requisito: Destreza 12.

Benefício: escolha entre arcos ou armas simples de arremesso:

Disparo: receba +1 de bônus de dano ao atacar com qualquer tipo de arco.
Arremesso: receba +3 de bônus de dano ao atacar à distância com qualquer arma simples de arremesso.

Os bônus desta aptidão somente afetam ataques que possuam um dano de arma.

Auxiliador Especialista

Você sempre está la para ajudar seus amigos.

Benefício: Você pode utilizar manobra “Auxiliar Aliado” com uma ação de movimento (além da necessária para a ação que deseja fazer). Além disso, quando realizar a ação “Prestar Ajuda”, você realiza o teste com Dif -4 invés de -2 como no padrão.

Bloqueio Ambidestro

Você é habilidoso em se defender usando duas armas ou uma arma dupla.

Pré-requisitos: Ambidestria.

Benefício: quando estiver usando duas armas ou uma arma dupla, você recebe +1 nos testes de bloqueio.

Combate Defensivo

Você é capaz de usar suas habilidades de combate tanto para atacar quanto para se defender.

Pré-requisito: Combate Corporal 9.

Benefício: declare que está usando esta aptidão antes de executar um ataque corpo-a-corpo ou técnica de alcance toque. Você sofre –2 na precisão de ataque, mas recebe +3 de bônus em Esquiva até seu o próximo turno.

Você não pode utilizar Combate Defensivo com manobras ou aptidões de manobra que concedam bônus de precisão, como Rasteira e Investida.

Crítico Aprimorado

Você sabe desferir golpes mortais.

Pré-requisitos: Especialista, CC ou CD 13.

Benefício: Escolha entre ataque desarmado ou uma arma. Quando atacar da forma escolhida com a manobra básica Golpear ou com uma aptidão de manobra, você consegue um crítico com 1 ponto a menos no resultado dos dados. Assim, se o crítico da arma é 14-15-16, passa ser 13-14-15-16.
Essa aptidão não se acumula com qualquer outro bônus do mesmo tipo.

Dano Extra

Seu treinamento e sua experiência lhe ensinaram como sempre procurar o ponto fraco do inimigo.

Pré-requisitos: Combate 18 (Corporal ou à Distância).

Benefício: Escolha entre combate desarmado, armas naturais, armas de disparo, armas de arremesso, armas leves, medianas, longas ou pesadas, ou armas especiais. Você recebe +1 de bônus de dano base sempre que atacar com uma arma da categoria escolhida ou desarmado. Esse bônus aumenta em +1 a cada 2 níveis de CC ou CD acima do nível 18.

Os bônus desta aptidão somente afetam ataques que possuam um dano de arma e são cumulativos com o Razão.
Você pode comprar esta aptidão novamente para escolher outras categoriais de armas.

De Pé

Você se levanta mais rapidamente que pessoas comuns.

Benefício: você pode se levantar com uma ação livre dentro do seu turno, em vez de uma ação de movimento. Uma vez por cena, é possível usar esta aptidão como uma reação imediatamente após ser derrubado pelo oponente.

Desarme à Distância

Mirando corretamente na mão do oponente, é possível fazê-lo soltar a sua arma.

Pré-requisitos: Combate à Distância 11; Inteligência 3

Benefício: Utilizando uma arma de Arremesso ou de Disparo, você pode realizar a manobra Desarmar, sem penalidade, realizando um ataque à distância. Este ataque não causa danos e não pode receber benefício de nenhuma aptidão de manobra que afete a manobra Desarmar.

Nível 2: Quando atingir Combate à Distância 17 e Inteligência 7, você pode comprar novamente esta aptidão para evoluí-la. Você passa a causar dano ao desarmar com um ataque à distância. O dano é igual a um ataque à distância normal da arma usada, porém recebe -1 no grau de dano (mínimo 1). Caso o acerto seja um crítico, a arma será arremessada para longe do portador, na direção oposta do ataque, uma quantidade de metros igual a ½ da Destreza do atacante.

Diligente

Benefício: Você recebe +3 de bônus nos testes de Iniciativa. Uma vez por cena, também pode rolar outra vez o teste de Iniciativa, inclusive em testes de desempate. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Nível 2: Quando alcançar Iniciativa 21 (Não considere bônus de Diligente ou outros que aumentem a iniciativa). Na primeira rodada de um combate (não a rodada surpresa) você considera qualquer um que não tenha tido um turno ainda como fintado em relação a você. Adicionalmente, caso ocorra uma rodada surpresa, você terá direito a todas as suas ações na rodada surpresa invés de apenas uma ação padrão ou de movimento.

Especialista

Benefício: Você é especializado no uso de um tipo de arma ou em combate desarmado.

Escolha entre combate desarmado, armas naturais, armas de disparo, armas de arremesso, armas de fogo, armas leves, medianas, longas ou pesadas, ou armas especiais. Você ganha +1 de precisão em todos os testes de CC ou CD feitos com a arma da categoria escolhida. Se uma arma puder ser usada em CC ou CD (como a kunai), o bônus servirá nos dois casos.

Se escolher combate desarmado, o bônus serve tanto para ataques quanto para técnicas de toque. Os benefícios desta aptidão não são cumulativos com Maestria (em nenhuma hipótese!).

Guerreiro

Você é especializado no combate armado.

Pré-requisito: Força ou Destreza 8 (Armas Leves) ou 10 (Armas Medianas, Longas ou Pesadas).

Benefício: Escolha uma das categorias: **Armas Leves, Armas**

Medianas, Armas Longas Ou Armas Pesadas. Enquanto empunhar uma arma corpo-a-corpo da categoria escolhida, você pode utilizar as manobras especiais de combate com sua precisão naquela arma e sem a penalidade de -2 no teste (com exceção de agarrar, que necessita de mãos livres).

Derrubar à Distância

Mirando no joelho inimigo é possível dificultar sua movimentação com um ataque à distância.

Pré-requisitos: Combate à Distância 11; Inteligência 3

Benefício: Utilizando uma arma de Arremesso ou Disparo, você pode realizar a manobra Derrubar, sem penalidade, realizando um ataque à distância. Este ataque não causa danos e não pode receber benefício de nenhuma aptidão de manobra que afete a manobra Derrubar.

Nível 2: Quando atingir Combate à Distância 17 e Inteligência 7, você pode comprar novamente esta aptidão para evoluí-la. Você passa a causar dano ao derrubar com um ataque à distância. O Dano é igual a um ataque à distância normal da arma usada, porém recebe =1 no grau de dano (mínimo 1). Caso o acerto seja um crítico, o alvo também ficará até o final de seu próximo turno devido ao ferimento.

Instância de Falange

Usando uma arma longa, você se posiciona para obter um ataque oportuno contra inimigos que tentem se aproximar.

Pré-requisitos: Especialista (Armas Longas), Guerreiro (Armas Longas), Combate Corporal 11

Benefício: Usando sua ação parcial enquanto estiver empunhando uma Arma Longa, você entra numa instância defensiva especializada em reagir a inimigos que tentem engajar em combate. Quando um inimigo tentar adentrar uma área de 1m ao redor de ti, ele gera um ataque oportuno para ti, que apenas pode ser executado com a arma longa empunhada. Este ataque oportuno não impede o oponente de se aproximar. Adentrar nessa área usando a manobra de Acrobacia “Cambalhota” evita de gerar o ataque oportuno. Você sai da Instância de Falange caso se desloque (ou seja deslocado), pare de empunhar a arma ou sofra alguma condição prejudicial que retire sua capacidade de realizar ataques oportunos. Essa aptidão não aumenta o máximo de ataques oportunos que a personagem pode executar normalmente, porém isso pode ser aumentado com a aptidão “Oportunista”.

Intuição

O personagem é muito hábil em prever o movimento do oponente.

Benefício: você recebe +1 de precisão em Ler Movimento.

Lutador

Você é talentoso nas artes marciais desarmadas.

Benefício: Você não sofre a penalidade de -2 de precisão ao utilizar as manobras especiais de combate estando desarmado ou usando armas naturais (agarrar, atropelar, derrubar, desarmar e empurrar; ver pág. XX).

Lutar às Cegas

Você tem maiores chances de atingir alvos que não possa ver.

Benefício: Você não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver, e sempre que você erra um ataque devido à camuflagem, pode rolar mais uma vez a porcentagem de chance de acertar. Estes benefícios somente são recebidos para situações que envolvam camuflagens do ambiente (como fumaças e névoas, naturais ou não) e visão prejudicada (como escuridão ou cegueira).

Normal: um personagem sem esta aptidão fica desprevenido contra inimigos que não possa ver.

Nível 2: Quando atingir Prontidão 11, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Ao ser alvo de um “Ataque Furtivo”, você terá direito, **imediatamente e como uma ação livre**, a um teste de **Prontidão contra a Furtividade do atacante**, caso vença, o Ataque Furtivo passará a ser considerado um ataque normal, você não estará mais desprevenido, terá direito a todas as suas defesas (caso possua as ações necessárias para as realizar) e obterá noção da posição exata do atacante.

Um personagem que tenha perdido a visão permanentemente aguça seus outros sentidos ao máximo e não sofre mais os efeitos de uma **Camuflagem Visual Total** devido à condição. Personagem normalmente possuem sua própria visão ainda são afetados normalmente pela condição “*Cego*”.

Maestria

Benefício: Escolha um poder ou técnica. Você recebe um bônus de +1 de precisão para testes de CC e CD com o poder ou técnica ofensiva escolhida. Se for comprada para algum tipo de poder, por exemplo, você recebe CD +1 no teste do efeito Canhão e também CC +1 ao atacar com o efeito Energizar. Os benefícios desta aptidão não são cumulativos com Especialista (em nenhuma hipótese!).

Mira Apurada

Seus tiros têm precisão mortal.

Pré-requisitos: Destreza 12, Tiro Longo.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para mirar um alvo com sua arma de disparo. Se fizer isso, recebe +1 de precisão em testes de Combate à Distância realizados contra ele na mesma rodada.

Mobilidade

O personagem foi treinado para se esquivar entre os oponentes e evitar golpes.

Pré-requisitos: Agilidade 3, Reflexos

Benefício: Seu personagem recebe +3 de bônus de Esquiva contra os ataques oportunos provocados quando ele se movimenta adicionalmente, o personagem recebe um bônus de +2 de precisão ao

usar à ação de Acrobacia “Cambalhota” e não terá seu deslocamento reduzido pela metade devido à ação.

Oportunista

O personagem é capaz de reagir rápida e repetidamente contra os oponentes que baixam a própria guarda.

Benefício: o personagem poderá realizar uma quantidade de ataques oportunos adicionais equivalentes à metade do nível de Agilidade, sempre contra inimigos diferentes. Oportunista não permite realizar mais de um ataque oportuno contra o mesmo inimigo.

Um personagem com Agilidade 5 teria um total de 3 ataques oportunos na mesma rodada – um ataque oportuno normal, mais dois em função dessa aptidão. Caso quatro inimigos atravessem a área ameaçada pelo personagem, ele conseguiria desferir um ataque oportuno contra três deles.

Essa aptidão também permite realizar ataque oportuno mesmo se o personagem estiver desprevenido.

Nível 2: Ao atingir Destreza 13 e comprar a aptidão Especialista com armas de “Disparo”, “Arremesso” ou “Fogo”, você pode comprar está aptidão novamente ganhando os seguintes benefícios.

Caso um oponente se mova dentro de 5m ao seu entorno, você poderá realizar um Ataque Oportuno usando uma arma de disparo ou de arremesso (caso possua aptidão “Saque Rápido”, poderá sacar uma arma ou uma munição durante o Ataque Oportuno, se já não a tiver em mãos). Esse ataque oportuno não impede a movimentação do alvo. Todas as regras relacionadas às manobras Disparar e Lançar projétil são aplicadas normalmente.

Ponto Cego

O personagem sabe como distrair seus adversários em combate.

Pré-requisitos: Agilidade 6 ou Prestidigitação 6.

Benefício: Através de velocidade ou tática, você é bom em atingir onde não esperam. Você é capaz de realizar uma Finta como uma ação de movimento (veja a manobra Fintar, pág. XX). Este benefício também afeta poderes e técnicas que permitem fintas especiais (como o efeito Flechas).

Normal: Fintar em combate exige uma ação padrão.

Punho de Ferro

O personagem é um mestre no combate desarmado.

Pré-requisitos: Força 2.

Benefício: Ao atacar desarmado, você é capaz de causar dano letal ou não-letal (à sua escolha) e recebe 1 de *dano de arma*.

O dano de arma aumenta automaticamente conforme seu nível original de Força (desconsiderando possíveis bônus):

- Força 8: *2 de dano de arma*
- Força 10: *3 de dano de arma*
- Força 12: *4 de dano de arma* (máximo)

Punho de Ferro não afeta ataques desarmados que já possuem seu próprio *dano de arma*.

Reflexos

O personagem é muito hábil para se esquivar de golpes e projéteis.

Benefício: você recebe +1 de bônus de precisão em Esquiva.

Retirada Rápida

Você é capaz de sair rapidamente do alcance de seus oponentes.

Pré-requisitos: Agilidade 9.

Benefício: Durante a manobra Deslocamento, você pode usar sua ação parcial adicionalmente à ação de movimento para fugir do alcance corpo-a-corpo de um ou mais adversários sem provocar ataques oportunos, uma vez por cena ao fazer isso você ganha +10m de deslocamento.

Rolamento

Você consegue diminuir o dano sofrido ao ser derrubado.

Pré-requisito: Acrobacia 2; De Pé

Benefício: Após cair ou ser derrubado, você fica de pé imediatamente, levantando-se como uma reação. Sempre que for sofrer dano de queda, dobre a redução de altura dos testes de Acrobacia ou Atletismo para amortecer a queda (ver Dano de Queda, pág. XX).

Saque Rápido

O personagem é capaz de sacar suas armas com uma velocidade estonteante.

Benefício: você pode sacar ou guardar uma arma (ou munição) como uma ação livre. Você também pode sacar sua arma corpo-a-corpo durante uma reação de Bloqueio.

Adicionalmente, consegue recarregar uma besta leve com ação parcial ou uma besta pesada com uma ação de movimento.

Normal: sem esta aptidão, sacar ou guardar uma arma exige uma ação parcial.

Especial: Ao executar uma técnica, se a única coisa que lhe impede de realizar selos de mão for uma arma, você pode realizar estes selos com uma única mão (na prática, funciona como se você guardasse a arma, realizasse os selos normalmente e depois sacasse a arma novamente como reação).

Tiro Longo

O personagem consegue atingir alvos a uma distância maior com armas de disparo.

Pré-requisito: Destreza 12

Benefício: a distância de acerto de qualquer arma de disparo ou arremesso que você utiliza é dobrada.

Tiro Preciso

O personagem foi treinado para mirar e disparar no momento e locais exatos.

Pré-requisito: Destreza 9.

Benefício: Seus ataques com qualquer arma de disparo ignoram cobertura parcial e camuflagem parcial.

Nível 2: Ao atingir Destreza 13, você pode comprar novamente esta aptidão. Seus ataques com qualquer arma de disparo tratam qualquer camuflagem total como se fosse apenas uma camuflagem parcial (Diminuindo a chance de erro de 50% para 25%).

Trespassar

O personagem é capaz de realizar outro ataque corporal depois de um golpe eficiente.

Pré-requisitos: Combate Corporal 7.

Benefício: Num combate corporal, quando seu personagem causar dano suficiente para abater uma criatura (em geral reduzindo seus pontos de vida a 0 ou menos, matando-a, etc.), poderá executar um ataque corporal extra contra uma criatura dentro do alcance corpo-a-corpo.
O personagem pode usar essa habilidade somente uma vez por rodada e somente no seu próprio turno.

Nível 2: Quando atingir Combate Corporal 9, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você pode usar Trespassar quantas vezes quiser na mesma rodada.

Usar Arma

Escolha uma arma marcial ou especial. Você sabe combater com a arma selecionada.

Benefício: Seu personagem recebe proficiência na arma escolhida, podendo usá-la sem penalidades. Você pode comprar esta aptidão mais de uma vez, para armas diferentes.

Normal: Um personagem empunhando uma arma marcial ou especial que não saiba usar sofre -3 de penalidade de precisão. Armas Simples podem ser usadas por qualquer personagem.

Substituição: Caso a personagem possua a aptidão “Usar Arma” para qualquer arma leve não especial, ela poderá substituir sem pagar pontos de poder por outro “Usar Arma” para uma arma mediana ou longa assim que alcançar Força ou Destreza 10. Caso não opte pela substituição, ela poderá fazer uma troca por um “Usar Arma” de arma Pesada ao obter Força 12. Nunca é possível substituir “Usar Arma” “de” ou “para” uma arma especial.

Utilitarista Rápido

Você é mais rápido ao utilizar ferramentas utilitárias.

Pré-requisitos: Destreza 11; Inteligência 6; Saque Rápido.

Benefício: Ao utilizar uma ação com uma Ferramenta Utilitária que normalmente despenda de uma ação padrão, você pode realizar essa ação com uma Ação de Movimento.

Usar Armaduras Pesadas

Você foi treinado para usar armaduras pesadas.

Pré-requisito: Força 10 ou Vigor 15.

Benefício: Você sabe usar armaduras pesadas.

Normal: um personagem vestindo uma armadura pesada sem esta aptidão recebe penalidade de armadura maior (ver pág. XX).

Velocista

Você é extremamente rápido.

Benefício: Enquanto estiver sem armadura ou usando uma armadura leve, você dobra sua Agilidade para determinar seu deslocamento. Quando estiver

acelerado ou *super acelerado* você recebe um bônus de 10m para seu deslocamento, ao invés disso.

Aptidões de Manobra

São aptidões de combate corpo-a-corpo que modificam a forma com a qual o personagem se defende e, principalmente, ataca.

Você somente pode usar uma única aptidão de manobra por vez, numa mesma ação ofensiva ou defensiva, a menos que a própria aptidão permita usar outras em conjunto.

Não é possível usar aptidões de manobra com poderes ou técnicas, a menos que o poder ou técnica diga que possa.

Agarrar Agressivo

Você consegue causar ferimentos ao apertar um alvo que está agarrando.

Pré-requisito: Lutador ou Guerreiro

Benefício: Assim que realizar a manobra agarrar você pode optar por causar dano igual ao ataque desarmado ou arma utilizada para realizar a manobra, caso opte por causar dano, a vítima terá direito a um teste de Vigor (dif 2 + CC do atacante) para não ficar agarrado (o dano é causado normalmente).

Arremessar

Você é um mestre em arremessar e derrubar seus oponentes.

Pré-requisitos: Força 5, Lutador ou Guerreiro.

Benefício: ao usar a manobra derrubar, você pode escolher arremessar seu oponente, para trás ou para cima, até uma distância máxima de 1m por nível de Força (máximo de 10m). Se for jogado para cima, o oponente cai no final do turno.

Se comprar esta aptidão usando **Lutador** como pré-requisito, somente poderá usá-la em ataques desarmados. Da mesma forma, se comprar usando Guerreiro, somente poderá usá-la para armas.

Ataque Atordoante

O personagem sabe atingir oponentes em áreas vulneráveis.

Pré-requisitos: Força 12.

Benefício: Com uma ação padrão, realize um ataque corporal. Este ataque não causa dano. Se você acertar, a vítima deve fazer um teste de Vigor, Dif 7 + seu nível de Força. Se falhar, fica *atordoada* até o fim de seu próximo turno. Se você possuir qualquer bônus de Força, pode aplicá-lo no cálculo de dificuldade do teste, até o limite de +2 na Dif.

Ataque Giratório

O personagem é capaz de golpear os oponentes mais próximos usando um incrível ataque giratório.

Pré-requisitos: Combate Corporal 8

Benefício: Seu ataque acerta todas as criaturas dentro do seu alcance corpo-a-corpo. Somente é necessário um teste de acerto e cada alvo tem direito à sua defesa normalmente. Esta aptidão pode ser usada com armas pesadas.

Ataque Múltiplo

O personagem é capaz de atacar mais de uma vez quando armado ou desarmado, dividindo seu dano.

Pré-requisitos: Combate 11 (Corporal ou à Distância).

Benefício: Você pode fazer dois ou três ataques com a mesma ação padrão, dividindo todo o seu dano igualmente em cada ataque (se a divisão não for exata, deixe mais dano nos primeiros ataques).

Assim, se seu ataque corporal causaria 10 de dano base (antes de aplicar o Grau), você pode dividir em dois ataques de 5 de dano ou três ataques de 4, 3 e 3 de dano. Qualquer bônus de dano ou redução deve ser somado antes da divisão.

Você deve fazer um teste para cada ataque e seu alvo tem direito a uma reação de defesa para cada um. Técnicas defensivas (como Infinita Lentidão) somente podem ser usadas contra o primeiro ataque. Danos, Acertos e Falhas Críticas são decididos individualmente para cada ataque.

Você pode utilizar manobras especiais em qualquer um dos ataques divididos (como, por exemplo, usar Desarmar no primeiro ataque e atacar normalmente depois, causando o dano dividido).

Também é possível usar 1 outra aptidão de manobra em um dos ataques divididos, mas nunca além desse limite (como, por exemplo, usar Ataque Poderoso no primeiro ataque e atacar normalmente nos demais).

Caso você tenha Ataque em Movimento, poderá se mover entre um ataque e outro, mas não é possível se mover mais de 2 vezes na rodada.

Se o alvo está sob alguma condição prejudicial, como *fintado* ou *desprevenido*, a penalidade da condição é aplicada em todos os ataques. Da mesma forma, se você possui algum bônus de penalidade ou precisão, ele é aplicado em todos os ataques.

Não é possível usar ataque múltiplo caso a manobra, poder ou aptidão afirme que é deve ser um único ataque (a exemplo da manobra de combate Investida).

Ataque Poderoso

O personagem é capaz de realizar ataques corporais excepcionalmente poderosos.

Pré-requisito: Combate Corporal 7.

Benefício: Declare que está usando esta aptidão antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Você sofre uma penalidade de –1 na precisão de ataque, mas recebe +1 em bônus de dano. Você pode utilizar Ataque Poderoso com qualquer outra aptidão de manobra, desde que ela não conceda bônus de precisão ou bônus de dano.

Ataque Progressivo

Você consegue encaixar golpes rápidos sucessivos após terminar um combo.

Pré-requisito: Agilidade 14 ou **24 FPS** 6, Ataque Múltiplo

Benefício: Esta aptidão deve ser usada com Ataque Múltiplo e ele não pode ser usado com outra aptidão de manobra além desta. Caso seu último golpe do Ataque Múltiplo seja bem sucedido, você pode usar esta aptidão. Role seu ataque novamente mais duas vezes (o alvo não precisa refazer sua defesa, devendo ser considerada a última que foi feita) e para cada acerto adicione +1 de bônus de dano no seu último ataque.

Se você possuir Agilidade 16 ou **24 FPS** 7, pode rolar seu ataque mais uma vez (total de 3).

Base Alta

Você consegue utilizar o terreno ao seu favor sempre que estiver em uma plataforma um pouco acima do inimigo.

Pré-requisito: Combate Corporal 8 ou Combate a Distância 8

Benefício: O Alvo possui a condição *debilitado (-1)* para se defender contra seus ataques caso você esteja em um terreno alto e ele não.

Salto com Golpe: É possível com uma ação de movimento realizar um salto e realizar um ataque para o alvo receber as penalidades da base alta, para isso deve passar em um teste de acrobacia dif 2 + CC do Alvo.

Bloquear Arma

Você consegue bloquear ataques armados mais facilmente.

Benefício: Você recebe +1 de precisão ao executar um Bloqueio contra ataques corporais armados. Caso o resultado do seu teste seja 4 pontos a mais que o do oponente, você pode executar a manobra Desarmar como uma ação livre. Se conseguir um acerto crítico no bloqueio, você automaticamente desarma o oponente.

Golpe Duplo

Você desfere dois golpes em sequência, normalmente uma combinação de dois golpes giratórios, ou um acerto baixo e um acerto alto.

Pré-requisito: Golpe Giratório, Ataque Múltiplo

Benefício: Você usa a aptidão Ataque Múltiplo para aplicar um Golpe Giratório e em seguida um golpe comum. Se o primeiro golpe for bem-sucedido, o segundo ataque recebe +1 de precisão no teste de acerto.

Golpe Giratório

Você gira e então golpeia seu oponente, usando o impulso do giro para aumentar a potência do ataque.

Pré-requisito: Combate Corporal 10, Ataque Giratório.

Benefício: Você executa um ataque desarmado ou armado com a aptidão Ataque Giratório e recebe +2 de bônus de dano.

Golpe Inverso

Você finge o ataque perto da cabeça do inimigo e então rapidamente inverte o movimento, atingindo-o com a parte do cabo da espada.

Pré-requisito: Combate Corporal 14; Ponto Cego.

Benefício: Com uma única ação padrão, você realiza a manobra Fintar e executa um ataque contra seu oponente, caso a finta seja bem sucedida o oponente que não pode se defender usando Bloqueio.

Contragolpe

Você consegue contra-atacar um inimigo que falhou em seu ataque corpo-a-corpo.

Pré-requisito: Combate Corporal 12.

Benefício: Quando você bloqueia um inimigo, caso o resultado do seu teste seja 4 pontos a mais que o do oponente, você pode executar um ataque oportuno no mesmo. Se conseguir um acerto crítico no bloqueio, ou se o inimigo consegue uma falha crítica, o ataque oportuno será um Sucesso Automático.

Derrubar Agressivo

Você é preciso e letal ao derrubar o oponente.

Pré-requisito: Lutador ou Guerreiro.

Benefício: Quando usa a manobra derrubar, você pode optar por causar dano e também derrubar. Se o fizer, o alvo tem direito a um teste de Vigor para se manter de pé (Dif 2 + CC do atacante).

É possível utilizar essa aptidão junto com Arremessar, desde que cumpra os pré-requisitos. Neste caso, o alvo só é arremessado caso falhe no teste de Vigor contra o Derrubar Agressivo.

Desarme Agressivo

Você é preciso e letal ao desarmar o oponente.

Pré-requisito: Lutador ou Guerreiro.

Benefício: Quando usa a manobra desarmar, além de desarmar o alvo, você também causa dano.

Golpe Atemi

Você é especialmente habilidoso ao atingir pontos vitais.

Pré-requisito: Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado

Benefício: Você mira um ponto vital do alvo quando o ataca, sofrendo - 1 de precisão no acerto, mas recebendo +2 de bônus de dano no seu ataque. Você também recebe esse bônus de dano caso consiga um acerto crítico ao atacar sem qualquer aptidão de manobra.

Você não recebe bônus caso o oponente não tenha pontos vitais desprotegidos (caso ele esteja usando uma armadura completa, por exemplo).

Golpe Caratê

Você pode realizar um golpe forte com a mão estendida. Esta manobra possui duas formas. A primeira é usar o canto da mão para atingir o alvo, normalmente com a intenção de quebrar ossos ou infligir outro ferimento sério. A segunda é golpear com as pontas dos dedos, direcionando a mão do lutador no corpo de seu oponente.

Pré-requisito: Combate Corporal 15; Especialista (Ataque Desarmado).

Benefício: Seu ataque desarmado ignora até 2 pontos de dureza de corpo. Se usado contra um objeto, ignora até 10 pontos de dureza.

Rasteira

Esta manobra é um chute baixo e poderoso, criada para derrubar um oponente, podendo ainda causar dano.

Pré-requisito: Lutador ou Guerreiro (armas longas)

Benefício: Você realiza a manobra Derrubar com +1 de precisão no seu ataque. É possível utilizar esta aptidão junto com Derrubar Agressivo.

Roubar

Você consegue roubar a arma do oponente ao desarmá-lo.

Pré-requisitos: Combate Corporal 11; Prestidigitação 5

Benefício: Ao desarmar o oponente, seja pela manobra Desarmar (e aptidão Desarmar Agressivo) ou pela aptidão Bloquear Arma (sucesso crítico ou superar o teste por 4) você pode roubar a arma do adversário desde que você possua mãos livres para segurar tal arma.

Opcionalmente você pode usar a manobra desarmar e roubar um compartimento de item do oponente que não seja uma arma empunhada.

Seguir Sombra

Você persegue seu oponente para ataca-lo novamente após arremessa-lo.

Pré-requisito: Arremessar, Ataque em Movimento.

Benefício: Você precisa estar *acelerado* para usar esta aptidão. Depois de ser bem-sucedido no uso da aptidão Arremessar, você pode se mover até o oponente arremessado usando somente uma ação parcial e recebe uma ação padrão extra para realizar um novo ataque. O ataque extra não pode ser usado com aptidões de manobra, com exceção de Ataque Múltiplo e Ataque Progressivo.

O alvo golpeado no ar possui limitações em sua defesa: não pode usar a manobra Evadir nem qualquer outra defesa que necessite de deslocamento; e fica desprevenido caso se defenda usando Esquiva ou Antecipar. É possível se defender usando uma técnica, desde que ela possa ser usada em pleno ar e contra ataques corporais.

Caso o ataque extra seja bem-sucedido, o alvo é arremessado para baixo, ficando caído ao chão e sofrendo dano de queda, que não pode ser reduzido usando Acrobacia. Você pousa ao chão no final do turno.

Você não pode usar essa aptidão caso o Arremessar tenha sido executado junto com Ataque Múltiplo ou Derrubar Agressivo.

Soco Agarrado

Você desfere um golpe enquanto impossibilita o bloqueio do inimigo: se lança para frente, agarra o braço de defesa de seu oponente, tira-o do caminho e então aplica um poderoso soco com sua mão livre.

Pré-requisito: Lutador.

Benefício: Seu oponente não pode se defender usando a reação Bloqueio quando você ataca desarmado. Você somente pode usar esta aptidão caso o alvo também esteja desarmado ou esteja usando uma arma leve.

Golpe em Gancho

Você finaliza uma sequência de golpes com um ataque de baixo para cima, forte e preciso.

Pré-requisito: Combate Corporal 11, Ataque Múltiplo

Benefício: No último golpe do seu Ataque Múltiplo, execute um golpe com mais +1 de precisão e +1 de bônus de dano.

Voadora

Você corre e se lança na direção do inimigo com um dos pés ao ar, para acertá-lo na cabeça ou no tronco.

Pré-requisito: Derrubar Agressivo; Ataque Poderoso

Benefício: Você realiza uma Investida e no final faz um ataque desarmado com a aptidão de manobra Derrubar Agressivo. No ataque, recebe -1 de precisão e recebe +2 de bônus de dano, e o alvo sofre +3 níveis na dificuldade no teste

para não ser derrubado. Os bônus da manobra Investida não são aplicados, mas as penalidades sim.

Aptidões de Técnicas

Neste grupo, estão as aptidões que modificam as técnicas usadas pelos personagens.

Meta-Aptidões: uma meta-aptidão permite ao personagem usar uma técnica de um modo melhorado. Usar uma meta-aptidão é uma ação de movimento. Para aplicar uma meta-aptidão, é necessário que a técnica tenha pelo menos custo de 1 ponto de energia amaldiçoada. Técnicas e efeitos que modificam o cálculo de dano (como o efeito Energizar) não são afetados por meta-aptidões.

Domínio da Cura

Você conseguiu dominar a técnica de energia reversa para curar seus próprios ferimentos durante um combate.

Pré-requisito: Energia Reversa 5

Benefício: Você com uma ação de movimento pode curar instantaneamente uma certa quantidade de vitalidade por uma quantidade de pontos de energia amaldiçoada, sendo 1 ponto de energia para cada 2 pontos de vitalidade, com um limite de 20 de vitalidade.

Domínio do Combate

Você é um lutador perfeito e um mestre do combate, seus dons da luta crescem potencialmente com o tempo.

Pré-requisito: Lutador Amaldiçoado 5

Benefícios: Sempre que você acertar um crítico no seu adversário com o poder Lutador Amaldiçoado, além de causar *sangramento* sua concentração no golpe potencializa ele ao extremo. O alvo deve realizar um teste de Vigor (Dif. Padrão -2) para não ficar *atordoado* por uma rodada.

O Domínio do Combate só funciona para as técnicas do Lutador Amaldiçoado, sem incluir Punho Divergente.

Domínio dos Shikigamis

Você aprimorou ao máximo sua sinergia com seus shikigamis e agora eles são incrivelmente poderosos.

Pré-requisito: Shikigami 5

Benefício: Os Shikigamis agora não possuem a penalidade de -3, porém ainda seguem a regra de comandar parceiro comum.

Potencializar [META]

Você é capaz de potencializar os efeitos de suas técnicas.

Pré-requisito: Espírito 8 ou Inteligência 8.

Benefício: Quando utilizar uma técnica, você pode aplicar um dos seguintes melhoramentos:

1) Dobrar o diâmetro, largura e/ou comprimento da área de efeito;
2) Dobrar o alcance (se for uma técnica à distância com teste de CD);
3) Aumentar o dano base em +1.

Você somente pode usar um melhoramento caso o parâmetro exista na técnica. Logo, para dobrar uma área de efeito, é necessário que a técnica possua uma área de efeito para ser dobrada, por exemplo.

Técnica Acelerada [META]

O personagem pode executar técnicas mais rapidamente.

Pré-requisito: Espírito ou Inteligência nível 11.

Benefício: Você pode executar uma técnica como uma ação de movimento. Somente técnicas de preparação, suporte ou que não causam dano no oponente ou perda de energia amaldiçoada podem ser aceleradas (caso a técnica tenha outros vários efeitos além do dano, você pode reduzir o dano a zero e somente aplicar os outros efeitos).

Esta aptidão somente pode ser usada em seu próprio turno e não afeta técnicas defensivas. Técnicas com um tempo de execução igual ou maior que uma ação completa não são afetadas por esta aptidão.

Técnica Acelerada afeta somente a execução da técnica e não a sua duração. Ou seja: executar uma técnica de concentração de forma acelerada é uma ação de movimento, porém ainda é necessário gastar a ação padrão a partir do turno seguinte para manter a concentração.

Técnica Eficiente [META]

Você consegue extrair o melhor de suas técnicas.

Pré-requisito: Espírito ou Inteligência nível 10.

Benefício: Quando acertar seu adversário com uma técnica, você pode imediatamente gastar sua ação de movimento e rolar novamente para determinar um novo grau de dano, mantendo o melhor entre os dois.

Técnica Elevada [META]

Você pode tornar mais difícil seus inimigos resistirem às suas técnicas.

Pré-requisito: Inteligência 6

Benefício: Você aumenta em +2 a dificuldade dos testes de Perícia para alguém resistir ou se livrar a uma técnica.

Técnica de Impacto [META]

Suas técnicas causam impacto e desestabilizam o oponente

Pré-requisitos: Espírito 5

Benefício: Somente técnicas de duração instantânea, usadas em um único alvo e que tenham custo de energia amaldiçoada podem receber os benefícios dessa meta-aptidão. Caso o alvo seja acertado pela técnica, ele deverá fazer um teste de Agilidade (Dif Comum do Poder) ou ficará *caído*.

Técnica Poderosa [META]

Suas técnicas causam dano adicional.

Pré-requisito: Espírito ou Inteligência 12.

Benefício: Aumente em +0,5 o grau de dano de sua técnica. Caso o dano total tenha valor decimal, aproxime-o para cima. Por exemplo, se ao usar um Raio o personagem consegue grau de dano 2, aumente para grau de dano 2,5.

Aptidões Gerais

Duro de Matar

Você resiste a ferimentos que fariam outros cair.

Benefício: quando você é atacado e sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos pontos de Vitalidade, você pode ignorar parte do dano e se manter no combate. Você fica com Vitalidade restante igual ao nível de Vigor, ou 1 ponto caso a Vit já esteja muito baixa.

Você pode usar esta aptidão uma vez por dia. Essa aptidão não funciona contra acertos críticos.

Engenheiro

Seu personagem aprimorou-se na manipulação de dispositivos e nas artes mecânicas e tecnológicas.

Benefício: Você poderá ter acesso às Modificações Corporais da seção Invenções. Esta aptidão também permite utilizar mecanismos dentro de alguns poderes. Neste caso, a perícia Mecanismo substitui o Espírito para os parâmetros de Técnicas Amaldiçoadas.

Normal: Um personagem sem essa aptidão não poderá usar a perícia Mecanismos para essa seção.

Médico

O personagem focou seus estudos e treinamentos nos conhecimentos médicos.

Pré-requisito: Medicina 7.

Benefício: Você se torna apto a realizar cirurgias, elaborar remédios e antídotos, e ainda utilizar técnicas de cura. Também não fica desprevenido ao curar um aliado durante um combate. Ao produzir antídotos, você usa seu nível de Medicina para parâmetros, pré-requisitos e testes no lugar de Venefício.

Adicionalmente caso utilize o poder Energia Reversa você pode potencializar sua cura, porém com um alto risco. Ao utilizar a técnica Técnica Amaldiçoada Reversa você pode potencializar sua cura, gastando uma ação de movimento você joga 2d8 e aumenta ou diminui a cura baseado no resultado.

- **2 ou 3**: O alvo recebe **dano** igual à taxa de cura padrão do poder Energia Reversa.
- **4 a 8**: O alvo não é curado
- **9 a 11**: O alvo é curado 2 vezes a taxa de cura padrão do poder Energia Reversa.
- **12 a 14**: O alvo é curado 3 vezes a taxa de cura padrão do poder Energia Reversa.
- **15 e 16**: O alvo é curado 4 vezes a taxa de cura padrão do poder Energia Reversa.

Mesmo que você não se cure ou receba o dano você deve gastar o custo de energia.

Perícia Inata

O personagem possui grande talento na perícia.

Benefício: Escolha uma perícia. Você pode refazer um teste dessa perícia que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira. Você não pode usar esta aptidão se sofreu uma falha crítica no primeiro teste.

Perito

Escolha uma perícia. O personagem será especialmente treinado na perícia selecionada.

Benefício: O personagem recebe +2 de precisão nos testes da perícia escolhida.

Químico

Seu personagem tornou-se proficiente na arte de criar venenos e seus antídotos.

Pré-requisito: Inteligência 8.

Benefício: O personagem é autorizado a comprar e evoluir a perícia Venefício.

Resistência Maior

Você é especialmente resistente a determinados tipos de perigo.

Benefício: Escolha um atributo. Você pode refazer um teste de resistência desse atributo que tenha recém realizado. Você deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira. Você não pode usar esta aptidão se sofreu uma falha crítica no primeiro teste.

Maldição Doméstica

Uma maldição que segue fielmente o personagem.

Pré-requisito: Lidar com Animais 10.

Benefício: Você é dono de uma maldição, criada à sua escolha e feito com NC 4, podendo aplicar todos os usos da perícia Lidar com Animais nela para controlá-la da melhor forma, o vínculo entre vocês é muito grande e não pode ser desfeito por outra técnica que controle maldições. Essa maldição o acompanha como um cão fiel.

Nível 2: Lidar com Animais 12, você pode comprar essa aptidão novamente. Agora, sua maldição pode evoluir para o NC 6 ou duas maldições de NC 4.

Aptidões Jujutsu

As aptidões deste grupo concedem novos possibilidades ao personagem, como Flash Negro ou Voto de Compromisso. Para usar uma aptidão Jujutsu, além de suas próprias regras, você precisa seguir as regras de Poderes e Técnicas, pág. XX.

Armas Semi-Amaldiçoadas

Armas comuns, podem se tornar ferramentas semi-amaldiçoadas com o tempo se o usuário as imbuir constantemente com sua energia amaldiçoada.

Pré-requisito: Espírito 7

Benefício: Agora a sua arma comum é considerada uma arma amaldiçoada e passa a se beneficiar do Dano de Arma ao ser energizada. Ela também passa a ter Energia própria, podendo acertar as maldições sem ser energizada. Elas ainda mantêm a dureza de uma arma comum (Dureza: 10).

Regra Especial: Se o jogador perder a arma semi-amaldiçoada ou utilizar outra arma comum, a arma nova que está sendo reforçada com energia amaldiçoada não será considerada uma ferramenta amaldiçoada. O Mestre que vai estipular o tempo necessário para a nova arma se tornar uma semi-amaldiçoada.

Aceleração

O personagem é capaz de controlar sua energia para aumentar sua própria velocidade.

Pré-requisito: Espírito 10, Diligente, Velocista.

Benefício: O personagem utiliza sua energia amaldiçoada para aumentar sua velocidade ao máximo para desviar de um ataque. Com uma ação de movimento e 1 ponto de energia você pode aumentar sua velocidade e desviar automaticamente de um ataque corporal ou projetil lançado contra ele. Essa defesa só pode ser usada uma vez por cena. Após realizar essa defesa você pode se mover até o limite do seu deslocamento sem receber ataques oportunos.

Nível 2: Quando atingir Espírito 12, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você pode fintar utilizando Destreza ou Inteligência no lugar da Agilidade.

Nível 3: Quando atingir Espírito 16, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você é considerado *acelerado* enquanto se move com a Aceleração. Usá-lo durante a defesa anula a finta acelerada usada pelo oponente.

Mestre em Flash Negro

Você se especializou no uso da técnica Flash Negro e consegue utilizar ela melhor do que os outros.

Pré-Requisito: Perito (Concentração); Flash Negro Nv2;

Benefício: Agora seu Flash Negro evolui a cada uso na cena. Após o primeiro uso na cena o Flash Negro receberá +1 de dano por acerto consecutivo. Caso você falhe em um teste do Flash Negro o bônus de dano voltará ao início.

Por exemplo: No segundo uso do Flash Negro ele adicionará +3 de dano em meu golpe físico, no terceiro uso +4 de dano, no quarto uso eu falho no teste, meu próximo uso dará +2 de dano.

Flash Negro

O Flash Negro é um ataque especial de Jujutsu que amplifica muito o golpe físico do usuário quando o Feiticeiro aplica sua Energia Amaldiçoada em um milionésimo de segundo. Quando um Feiticeiro é capaz de fazer isso, sua Energia Amaldiçoada pisca em preto e a força de seu golpe e a potência são

aumentadas em 2,5 vezes. Esta técnica requer uma concentração incrível e nenhum Feiticeiro Jujutsu é capaz de usá-la à vontade.

Pré-requisito: Concentração 7, Espírito 10.

Benefício: Ao pagar 4 pontos de Energia e sendo bem-sucedido em um teste de Concentração (Dif 7 + Seu Nível de campanha), você ganha +2 de dano em seu golpe físico. Um erro crítico impede você de realizar qualquer ação com custo de Energia até o final dessa rodada.

Pra cada vez usada além da primeira cena, a dificuldade aumenta em +2.

Não é permitido usar o Flash Negro juntamente de uma Aptidão de Manobra com o intuito de somar dano.

Nível 2: Ao atingir Espírito 14, você pode comprar novamente esta aptidão e ganhar os seguintes benefícios.

Com uma ação de movimento, sendo bem-sucedido no teste de Concentração, aumente em +0,5 o grau de dano de sua técnica. Caso o dano total tenha valor decimal, aproxime-o para cima. Essa aptidão serve também para efeitos que possuem alcance toque.

O bônus de Flash Negro dura 1 rodada e somente é possível realizar esta manobra uma única vez por rodada.

Adicionalmente sempre que você acertar um Flash Negro você entra na condição *zona* por dois turnos.

Voto de Compromisso

Feiticeiros Jujutsu são capazes de fazer votos consigo mesmo e com outros, isso gera efeitos impostos, vantagens e desvantagens que podem auxiliar ou prejudicar o ritmo de um combate.

Pré-requisito: Espírito 4.

Benefício: Você pode fazer votos de compromisso consigo mesmo ou com outros, recebendo mudanças em si mesmo, fazer um voto de compromisso é uma ação livre em seu turno e tem duração contínua, até que seja desfeita por você, como uma ação livre. A seguir, estão exemplos de Votos de Compromisso, entretanto, você pode criar outros tipos, baseando-se neles como parâmetro, além disso, você não pode ter mais de um voto de compromisso ativo por cena.

Criando seu Voto: Defina juntamente de seu mestre um voto de compromisso e o que ele pode te dar, isso fica encargo do jogador de como vai funcionar o Voto de Compromisso e os seus benefícios, é valido dizer que o voto de compromisso deve ter dois lados, uma desvantagem e uma vantagem de tamanho proporcional.

Exemplos de Votos:

Mostrar as Cartas: *ao explicar as suas técnicas e seus poderes, como uma ação livre em seu turno, isso lhe garante um dos incrementos a seguir, escolhidos por você: +1 de dificuldade nos testes de resistência de suas técnicas; +1 de dano base em suas técnicas; +10m de deslocamento.*

Hora Extra: *defina um tempo de “trabalho”, ele deve ser mais ou menos oito horas por dia e ser a parte efetiva onde você realiza suas ações, enquanto estiver assim, sua energia máxima é reduzida para metade. Quando você “trabalhar” após essa hora, você entra na hora extra, sua energia amaldiçoada volta a possuir o valor máximo e você ganha o seu valor de espírito em energia amaldiçoada.*

É importante dizer que você não recupera a energia máxima que você gastou.

Restrição: Só funciona em técnicas, não se aplica a ataques comuns ou armas.

Contrato com Outro

O personagem possui a capacidade de fazer contratos com outros indivíduos.

Benefícios: Você e uma outra pessoa podem ter imposições entre um e outro, sendo assim, cada um delimita opções e elas devem ser cumpridas, entretanto, os votos aceitam outras formas de interpretação. O contrato com o outro pode ser utilizado por pessoas sem aptidão.

Nível 2: Ao alcançar Espírito 12, você pode comprar essa aptidão novamente. Você ganha um novo voto de compromisso chamado Resposta Obrigatória. Outros votos podem ser feitos nesse nível, dando-lhe possibilidades mais fortes.

Resposta Obrigatória: Com uma ação padrão e uma vez por cena apenas, você impõe uma resposta obrigatória sobre alguém, a pergunta e a resposta são definidas por você, desde que seja clara, qualquer um que erre a resposta recebe dano igual ao seu valor do atributo Espírito. Para definir o grau você deve rolar apenas 2d8, o resultado será o grau do dano.

Falso Clone

Enquanto se movimenta em alta velocidade é capaz de criar miragens suas, dificultando o inimigo de prever sua posição.

Pré-Requisito: Agilidade ou Destreza 12 e estar *acelerado*

Benefício: Quando se mover e estiver *acelerado* você pode gastar 4 pontos de energia e uma ação parcial para criar 4 imagens espelhadas de você por conta da velocidade, essas imagens te ajudam a se defender e ataques os inimigos. Os clones possuem 1 de vitalidades e são destruídos assim que são atingidos, os clones duram até o início do seu próximo turno e só podem ser posicionados em até 5m do usuário.

Atacando: Ao atacar dessa forma você pode utilizar a finta acelerada para ataques a distância, e para ataques corporais sua finta recebe +2 de precisão

Defendendo: Caso seja alvo de um ataque que não atinja todas as imagens o atacante deve rolar um dado d8, em caso de 4 ou menos, ele acerta uma imagem falsa.

Especial: Caso esteja *Super Acelerado* você recebe +2 clones

Revestimento

Você consegue se defender revestindo a sua pele com energia amaldiçoada, a energia endurece o seu corpo e aumenta a sua capacidade de bloquear ataques relacionados à energia amaldiçoada.

Pré-requisito: Espírito 6

Revestimento trata-se de uma manobra de Defender com Técnica na qual, ao invés de usar seu LM no teste de defesa, você pode usar seu nível de CC, incluindo o benefício da aptidão Especialista (se houver). Usar essa técnica defensiva custa 1/4 do nível de Espírito em Energia e uma ação de movimento. Se for bem-sucedido, você adquire pontos extras de dureza de corpo igual a 2 + seu nível de Espírito. Essa dureza extra permanece até o final do turno do inimigo que lhe atacou.

Nível 2: Ao atingir Espírito 10, você pode comprar essa aptidão novamente e evoluir ela, agora o custo de energia é fixo 4 e a ação para realizar essa defesa passa a ser uma ação parcial.

Nível 3: Ao atingir Espírito 16, você pode comprar essa aptidão novamente e evoluir ela, agora o custo de energia é fixo 2 e agora exige uma ação livre para ser utilizada.

Técnica de Energia Amaldiçoada Reversa

Você junta duas massas de energia negativa para criar a energia positiva.

Pré-requisito: Espirito 8

Benefício: Você pode comprar o poder “Energia Reversa”.

Trabalho Duro

Você trabalha duro para ter o que quer.

Pré-requisito: Não possuir técnica restrita.

Benefício: A cada turno, você pode escolher uma das bonificações listadas aqui e recebê-la até o início do seu próximo turno. As bonificações desta aptidão servem para qualquer tipo de ataque ou defesa e são cumulativas com de outras aptidões.

- +5 Metros no deslocamento
- +1 de precisão de ataque
- +1 de precisão de defesa
- +1 de dano base em seu ataque
- +1 nas dificuldades de resistência das suas técnicas

Restrição: Essa aptidão não pode ser comprada por maldições em nenhuma hipótese.

Poderes

Enquanto uma aptidão pode conceder uma nova técnica ao personagem, os Poderes fornecem várias técnicas juntas, ou mesmo uma única técnica, porém mais poderosa do que uma aptidão seria. Com o poder de Técnica Reversa, por exemplo, você é capaz de executar várias técnicas da Técnica Reversa, desde curar ferimentos até curar membros. Todos os poderes deste capítulo são comuns, ou seja, podem ser comprados por todos os tipos de personagem, tendo ele um conjunto de poderes e aptidões restritas.

Entendendo Poderes

No ***JnS***, você não compra manipulações de energias prontas. Ao invés disso, você compra e evolui Poderes. Para entender o que são os Poderes, vamos tomar a manipulação de eletricidade como exemplo.

Primeiro, imagine que várias Manipulações de Energia de eletricidade em um só lugar: temos aí um poder. A Manipulação de Eletricidade, assim como outros poderes, começa no nível 1 e pode chegar até o nível 10. Quanto maior seu nível na manipulação de eletricidade, melhores e mais poderosas são as técnicas que você pode utilizar.

O mesmo ocorre para boa parte das técnicas inatas e herdadas, como por exemplo as técnicas de sangue do Clã Kamo. Todas elas foram reunidas em um único lugar: o poder Sekketsu Sojutsu. À medida que o personagem aumenta sem nível em Sekketsu Sojutsu, ganha habilidades novas e mais poderosas.
Ou seja, um Poder é um conjunto de técnicas. Um Pode possuir técnicas prontas ou efeitos. Sempre que aumentar o nível de um Poder, ganhará efeitos ou técnicas novas para usar.

Poderes com Técnicas e Poderes com Efeitos: Os poderes de clãs e poderes como Lutador Amaldiçoado e Energia Positiva possuem técnicas que são ganhas a cada um ou dois níveis do poder. Já os poderes de Manipulação de Energia não possuem habilidades prontas. Em vez disso, trazem uma lista de Efeitos que podem ser usados pelo personagem, sendo que a cada nível do poder é possível escolher um novo Efeito mais poderoso.

Você pode criar qualquer manipulação que desejar utilizando as regras dos Efeitos, podendo assim recriar as técnicas do anime ou elaborar técnicas juntamente de sua manipulação de energia.

E afinal, o que é uma técnica? Técnica é um habilidade recebida por um conjunto de aptidões e poderes (como o *24 FPS*) ou uma técnica inata criada por você mesmo, utilizando como base algum efeito genérico. Algumas aptidões também podem fornecer técnicas (como a aptidão Revestimento).

Você não precisa pagar qualquer custo para aprender as técnicas prontas, bastando ter o nível do poder necessário para elas e atender outros requisitos que por ventura existam.

Mesmo que um poder não possua uma técnica ou efeito ligado a um determinado nível, não significa que ele não pode ser evoluído. Todos os poderes possuem algum parâmetro que aumenta conforme o nível (como dano, alcance ou dificuldade de resistência).

Comprando Poderes

Pré-requisitos: Há poderes que somente podem ser adquiridos após alcançar determinado requerimento (o poder Energia Positiva, por exemplo, requer Espírito 6).

Bônus de precisão (como da aptidão Especialista) não servem para cumprir pré-requisitos.

Custo: Comprar 1 nível de um poder custa exatamente 1 ponto, iniciando-se a partir do zero.

Assim, se você não tem o poder Energia Positiva e deseja compra-lo no nível 1, deve pagar 1 ponto de poder para isso. Da mesma forma, se evoluí-lo para Energia Positiva 2 (ou seja, ter +1 nível), deve pagar mais 1 ponto de poder, gastando 2 pontos no total. Para Energia Positiva 3, gasta-se 3 pontos no total, e assim por diante.

Limite de Poder: O nível dos Poderes não pode ser maior que a metade do Nível da Campanha (arredondado para baixo). Assim, se o jogo se passar em NC 11, os poderes devem ter, no máximo, nível 5.

Usando Poderes e Técnicas

Ao usar um poder ou técnica, o jogador deve estar atento às regras escritas na descrição do poder ou da técnica. O tipo de teste, alcance, dano, área de efeito etc. São todos determinados pelas descrições da própria técnica ou poder; desta forma, as regras a seguir ensinam como interpretar essas descrições.

Tipos de Técnicas: as técnicas e efeitos podem ser dos seguintes tipos:
Projétil: você lança um ou mais projéteis nos alvos, ou algo do tipo similar. Toda técnica de ataque à distância, que cause dano e que não tenha uma área de efeito é considerada do tipo projétil. Exemplos: efeitos Canhão, Raio e Flechas.

Ataque em Área: são ataques que possuem uma área de efeito e podem atingir mais de uma criatura (seja amiga ou inimiga). O tamanho e o formato da área de efeito são informados na descrição da técnica, efeito ou poder. Exemplos: efeitos Sopro Destrutivo e Míssil.

Suporte: são técnicas de alcance pessoal que concedem algum benefício ao personagem ou modificam sua forma de lutar. Aqui também se encaixam técnicas usadas para auxiliar aliados. Exemplos: efeito Energizar, poder Energia Positiva.

Técnicas de suporte que alteram seu ataque corpo-a-corpo não podem ser usadas ao mesmo tempo (exemplo: não se pode usar Energizar junto com Energia Positiva Energizada).

Ataque Corpo-a-Corpo: são técnicas que consistem em atacar um alvo em corpo-a-corpo para causar dano. Normalmente, as técnicas corpo-a-corpo usam o cálculo padrão de dano armado e são mais encontradas em poderes restritos.

Técnica de Toque: são técnicas que visam tocar o alvo para causar algum dano a ele ou outro tipo de prejuízo. O dano base de uma técnica de toque sempre possui um cálculo especial e único para ela.

Ação: a ação necessária para usar um poder está escrita em sua descrição, podendo ser uma ação padrão, de movimento, parcial, livre ou reação. Alguns poderes ainda podem precisar de uma ação completa ou de 1 ou mais rodadas. Se o poder precisa de 1 ou mais rodadas, você mantém concentração durante este tempo até a execução ser completada no início de seu próximo turno (veja sobre concentração mais adiante). Há poderes e técnicas que ainda possuem mais de uma função e cada função pode requerer uma ação diferente. Para saber mais sobre os tipos de ações.

Selos de mão: alguns poderes ou técnicas necessitam de selos de mão ou outro tipo de gestos para ser utilizado, a menos que a descrição diga o contrário. É necessário ter ambas as mãos livres para realizar selos.

Custo de Energia: Por regra geral, o custo de Energia ao se usar um poder é igual ao nível usado. Assim, ao usar o poder Sokketsu Sojutsu no nível 4, o usuário deve consumir 4 pontos de energia. O poder ou técnica podem ainda ter custos diferentes de energia a depender de sua descrição, ou mesmo não ter qualquer custo de energia,

Como regra geral, o custo de energia de uma técnica é pago uma única vez quando você a inicia (mesmo se forem técnicas de duração contínua ou sustentada). Se houver alguma forma diferente de custo, estará escrito especificamente no texto da técnica.

A energia amaldiçoada é um custo de uso, ou seja, você precisa pagá-lo para ter direito a iniciar a técnica. Se a técnica falhar ou for interrompida, a energia amaldiçoada gasta não é recuperada.

Alcance: são 3 os alcances possíveis:

▪ Pessoal: o poder afeta o usuário. A menos que o texto diga o contrário, não são necessários testes para se usar técnicas e efeitos do tipo.

▪ Toque: o poder funciona sobre qualquer pessoa ou coisa que você possa tocar. Tocar um alvo contra sua vontade exige uma rolagem de Combate Corporal (CC) contra a ação defensiva do alvo. Você não pode atacar corpo-a-corpo ao mesmo tempo que realiza uma técnica de toque, também não pode usar duas técnicas de toque ao mesmo tempo.

▪ À distância: o poder é usado à distância, com um alcance em metros determinado pelas regras do poder. Usar um poder à distância requer teste de Combate à Distância (CD), mas há poderes, como Fala Amaldiçoada que não requerem teste de acerto (ver mais adiante). Se você estiver no alcance corpo-a-corpo de qualquer inimigo (que normalmente é de 1m), seu teste de CD terá -3 de precisão, ou você deverá realizar um teste de Concentração em combate próximo se a técnica não tiver teste de acerto (ver perícia Concentração, pág. 40).

Alvo: o alvo de um Poder pode ser o ambiente, uma ou mais pessoas, ou mesmo o próprio usuário. Para saber quais os tipos e as quantidades de alvos, basta ler a descrição do Poder.

Um poder de ataque que não seja em área pode ser defendido com a reação de Bloqueio, desde que você tenha uma arma apropriada, como uma arma especial ou com a técnica Energizar.

Área de Efeito: Alguns poderes não afetam alvos específicos, mas sim uma área, e por consequência todos que estiverem dentro dela, seja aliado ou inimigo.

Não é possível usar a reação de defesa Bloqueio contra um ataque em área. É possível usar Esquiva ou Antecipar, desde que não se tenha restrições de deslocamento:

▪ Alvo *agarrado*, *impedido* ou em outra condição que limite ou impeça o deslocamento: não pode usar Antecipar; poderá usar Esquiva, que terá valor fixo igual a 9.

▪ Alvo *caído*: receberá -3 de precisão em Esquiva e no teste de Antecipar.

A área de efeito pode se originar em três pontos distintos, que deve ser dito no poder:

▪ a partir do usuário e se estender por todo o alcance do poder.

▪ ao redor do usuário e se estender até o limite do tamanho do efeito.

▪ ou em qualquer ponto à frente do usuário e dentro do alcance.

São 5 os tipos diferentes de área de efeito:

▪ Cone: o efeito preenche um cone com comprimento e largura no final de tamanho padrão do poder. Origina-se a partir do usuário e avança até o alcance máximo permitido pelo poder.

▪ Círculo: o efeito tem uma área circular com diâmetro de tamanho padrão do poder. Origina-se ao redor do usuário ou em um ponto dentro do alcance.

▪ Cilindro: o efeito tem uma área circular com diâmetro de tamanho padrão do poder e atinge uma altura também com tamanho padrão. Origina-se ao redor do usuário ou em um ponto dentro do alcance.

▪ Esfera: o efeito preenche uma esfera com diâmetro de tamanho padrão do poder. Origina-se ao redor ou a partir do usuário.

▪ Linha: o efeito preenche um caminho em linha reta com 1m de largura e comprimento de tamanho padrão do poder. Origina-se a partir do usuário e avança até o alcance máximo permitido pelo poder.

▪ Onda: semelhante a linha, o efeito preenche um caminho em linha reta com comprimento, largura e altura de tamanho padrão do poder. Origina-se a partir do usuário e avança até o alcance máximo permitido pelo poder.

Qualquer que seja o formato, toda a área deve estar dentro do alcance máximo do poder (tanto o início quanto o final da área!). O tamanho da área de efeito é informado na descrição do poder.

Esquivando-se de Ataques em Área

É possível usar as defesas Esquiva e Antecipar contra ataques em área, normalmente, qualquer que seja o tamanho da área e sem precisar verdadeiramente se deslocar. *Jujutsu* é um anime shounen, afinal, e os personagens costumam realizar feitos absurdos quando precisam fazer esquivas assim. Visualmente, você também pode considerar que o alvo simplesmente correu em volta do inimigo, escapando do ataque, mas sem alterar a distância efetiva em relação a ele.

Quando um ataque é grande ou poderoso demais para ser esquivado, terá regras do tipo, como o Sopro Destrutivo Nv 7 e a Vazio Roxo.

Duração: um poder ou técnica pode ter uma das seguintes durações:

▪ Instantânea: o efeito do poder ocorre e acaba instantaneamente, embora seus resultados possam persistir. A maior parte dos efeitos de ataque é instantânea, como uma corrente de eletricidade que é criada para atacar o inimigo e desaparece logo depois que o atinge.

▪ Concentração: o poder dura enquanto você se concentrar nele, e você deve anunciar que irá se concentrar no momento em que utiliza o poder. Iniciar e manter concentração é uma ação padrão, que deve ser gasta todo turno, e quaisquer distrações podem quebrar a sua concentração (como receber dano ou por condições climáticas adversas), sendo necessário um teste da perícia Concentração para manter o poder (dif 9 + 2x o nível do poder; se a técnica não possuir nível do poder, use dif 9 + NC).

Se você ficar incapaz de agir ou se a sua concentração for quebrada (voluntariamente ou por causa de uma falha no teste), o poder para de funcionar. Não é possível realizar ataques, conjurar ou sustentar outras técnicas enquanto se estiver concentrado.

▪ Sustentada: o poder dura enquanto você quiser, exigindo apenas uma ação parcial a cada turno para mantê-lo. Se você ficar incapaz de agir, o poder é desativado.

▪ Contínua: o poder dura por uma cena inteira (ou por um número fixo de turnos dito pelo texto) enquanto você quiser, sem qualquer concentração ou esforço da sua parte. Uma vez ativado, permanece assim até que você o desative ou até que fique *inconsciente*.

▪ Permanente: o poder está sempre ativo, e não pode ser desativado, mesmo que você queira ou fique inconsciente (a menos que a técnica diga o contrário).

Contagem de turnos e rodadas: a menos que a descrição diga algo diferente, quando um efeito dura mais de um turno ou rodada, você deve fazer essa contagem pelos turnos de quem sofre o efeito (seja ele um benefício ou uma penalidade).

Assim, se uma técnica concede **ao usuário** +1 em testes por 2 turnos, significa que o bônus dura por **2 turnos do usuário** (o primeiro turno é aquele no qual o efeito se inicia, e a duração vai até o final do turno seguinte).

E se uma técnica aplica -1 em testes **na vítima por 2 turnos**, significa que a penalidade dura por **2 turnos da vítima** (o primeiro turno é aquele no qual a vítima agiu sob o efeito pela primeira vez, e a duração vai até o final do turno seguinte da vítima).

Desativando um poder: desativar um poder de duração contínua, sustentada ou concentração é uma ação livre, a menos que seja dito o contrário.

Teste de Acerto: poderes de alcance pessoal não precisam de testes para serem usados, a menos que o próprio poder diga o contrário. Já poderes de alcance toque ou à distância necessitam de um teste de acerto caso o alvo deles queira evitar ser atingido (o que normalmente ocorre com os inimigos de um combate).

Neste caso, o usuário deve fazer um teste de CC para poderes de alcance de toque, ou um teste de CD para poderes de alcance à distância. Para ambos os casos, o alvo tem direito a uma ação defensiva.
Se o poder de ataque atinge mais de um alvo ao mesmo tempo, você deve realizar um único teste de acerto, enquanto que cada alvo deve realizar sua defesa individualmente.

Poderes cujo alvo é o ambiente não têm teste de acerto e também não geram direito a defesa para as criaturas que estiverem no ambiente afetado.

Teste de Resistência: alguns poderes não exigem testes de acerto do usuário, mas sim um teste de resistência do alvo, algo que normalmente ocorre com poderes de controle, como a fala amaldiçoada. Neste caso, o usuário não faz qualquer teste, mas o alvo tem direito a um teste de resistência contra a dificuldade determinada na descrição do poder ou técnica. Se a regra possui 2 testes alternativos pra mesma situação, a vítima escolhe qual teste deles fará.

Descrições dos Poderes e Aptidões

Todos os poderes listados aqui são comuns, ou seja, podem ser comprados por qualquer personagem.

Lutador Amaldiçoado

Aprendizado do Combatente

Seu desenvolvimento de combate é praticamente perfeito e graças a isso você consegue se igualar aos grandes do mundo do Jujutsu.

Pré-requisitos: Combate Corporal 12; Lutador Amaldiçoado 3

Benefícios: Ao comprar essa aptidão, você ganha duas aptidões de combate a sua escolha.

Você somente pode ganhar as aptidões de combate que você tenha comprido o pré-requisito.

Não é possível comprar essa aptidão novamente.

Técnicas

Técnica Comum

Pré-requisito: Espírito 4, Lutador ou Guerreiro.

Você nasceu sem uma técnica inata por isso melhorou seu controle de energia amaldiçoada para fazer seu combate corpo a corpo mais forte.

Resistindo a técnicas: Algumas técnicas causam condições prejudiciais que precisam ser resistidas pelo alvo. A dificuldade dos testes de resistência das técnicas é igual a *9 + 2x Lutador Amaldiçoado (arredondado para cima)*.

Alcance: Toque. Este poder é usado em combate corpo-a-corpo, com testes de CC.

Manobra: Você pode usar aptidões de manobra com todas as técnicas desse poder exceto que o efeito diga o contrário.

Guerreiro Amaldiçoado: Com exceção de Punho Divergente, é possível usar qualquer outra habilidade ou aptidão de Lutador Amaldiçoado com outra arma de combate corporal. Desde que, você possua a aptidão Guerreiro que servira como pré-requisito no lugar de Lutador.

NÍVEL 1: PUNHO DIVERGENTE

- **Ação:** Livre
- **Alcance:** Pessoal
- **Duração:** Contínua
- **Custo de Energia:** 0

Realizando um golpe sua energia amaldiçoada só acertara seu alvo alguns instantes depois causando assim mais dano que socos normais. Assim você recebe 2 de dano de arma que evoluem conforme a tabela abaixo. Seus golpes ainda usam força como parâmetro.

- **Lutador Amaldiçoado 4**: *3 de dano de arma*
- **Lutador Amaldiçoado 6**: *4 de dano de arma*
- **Lutador Amaldiçoado 8**: *5 de dano de arma*

A aptidão Punho de Ferro não é cumulativa com o Punho Divergente.

NÍVEL 2: IMPACTO BRUTO

- **Ação:** Livre
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 2

Usando o atraso de energia você a libera de força avassaladora fazendo seu alvo perder o equilíbrio, assim forçando o alvo a fazer um teste de Vigor (Dif. Comum do Poder - 2) para não ser *derrubado* e é arremessado a 3 metros.

NÍVEL 4: ATRASO DE ENERGIA FORÇADO

- **Ação:** Parcial
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 4

Ao aprender a usar o segundo impacto a seu favor seus golpes podem confundir seus oponentes, ao acertar um golpe você causa metade do dano base no momento do ataque e a outra metade ia acertar no próximo turno de seu oponente que deve fazer um teste de Prontidão (Dif. Comum do Poder) para perceber o que e se preparar para o impacto caso falhe recebera *debilitado (-1)* em ataque e defesa por 1 turno por ter sido acertado sem saber o motivo. O grau do segundo ataque é o mesmo do primeiro.

NÍVEL 5: ATRASOS MULTIPLOS

- **Pré-requisito:** Ataque Múltiplo
- **Ação:** Livre
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 4

Ao realizar um ataque múltiplo você acerta seus oponentes com vários golpes de energia atrasada assim aumentando o impacto dos ataques, a cada golpe bem-sucedido você recebe + 1 de dano base em cada ataque do Ataque Múltiplo.

NÍVEL 6: GOLPE RESSONANTE

- **Ação:** Parcial
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 6

Ao acumular mais energia amaldiçoada você e capaz de dar um ataque que vai ressoar sobre o corpo de seu alvo assim seu golpe e capaz de ignorar 2 pontos dedureza de corpo e não pode ser defendido pela defesa bloqueio desarmado sem estar energizado. Essa habilidade pode ser somada com bônus do mesmo tipo, desde que venham de aptidões de manobra.

NÍVEL 8: IMPACTO TOTAL

- **Pré-requisito:** Flash Negro
- **Ação:** Completa
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 5

Ao acumular mais energia amaldiçoada você e capaz de usar um Flash Negro de forma máxima, assim causando mais dano que o normal, você deve realizando o teste para realizar o Flash Negro, podendo utilizar Espírito ao invés de Concentração nesse teste, e se passar poder usar essa técnica causando dano igual ao seu Espírito.

Essa técnica e incompatível com aptidão de manobra e segue todas as regras de Flash Negro.

Energia Reversa

Nível 1: Técnica Amaldiçoada Reversa

- **Pré-requisitos:** Energia Reversa 1
- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Pessoal
- **Duração:** Instantânea ou Concentração
- **Custo:** Nível do poder

Uma técnica muito complexa que é capaz de reverter as energias que atuam sobre um corpo, tornando a energia negativa em positiva para que se acelere um processo de cura.

Usar a técnica de cura consome energia igual ao nível usado do poder, e o usuário precisa de sua ação padrão para realiza-la, tendo o máximo de

concentração. A técnica deve ser executada tocando o alvo. No final de cada turno sob tratamento, o paciente recupera pontos de Vitalidade iguais ao Nível do Poder +1/2 da perícia Medicina (arredondado para cima). Aumente em +1 ponto de recuperação caso possua a aptidão Perito: Medicina, e ainda +1 caso possua Perícia Inata: Medicina.

Se o paciente estiver sangrando, essa condição é totalmente curada no primeiro turno de tratamento. Executar esta técnica em si mesmo requer o dobro de esforço do personagem, que se cura somente na metade dos pontos possíveis. Essa limitação é superada ao usar o poder em nível 4 ou mais.

Nível 4: Projeção de Energia Reversa

❖ **Pré-requisitos:** Energia Reversa 4
❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Toque
❖ **Duração:** Sustentada
❖ **Custo:** Nível do poder

Você cria uma espécie de bolha de energia que fica em volta do alvo regenerando seus ferimentos. Para utilizar essa técnica você chega ao lado da pessoa e cria a bolha de energia reversa, essa bolha cura metade da cura normal da Técnica Amaldiçoada Reversa e gasta 5 pontos de energia por rodada seguinte.

Você pode utilizar essa técnica em diferentes alvos, porém você divide a cura entre os alvos, de forma semelhando a aptidão ataque múltiplo, porém curando ao invés de causar dano. Caso o alvo dessa técnica receba dano a técnica é interrompida.

Nível 5: Técnica Amaldiçoada Reversa: Energizar

❖ **Pré-requisitos:** Energia Reversa 5
❖ **Ação:** Parcial
❖ **Alcance:** Pessoal
❖ **Duração:** Sustentada
❖ **Custo:** Comum do poder.

Ao invés de energizar sua arma ou punhos com energia amaldiçoada, o personagem energiza com energia positiva fazendo com que se torne uma técnica perfeita contra maldições.

Seus ataques energizados são considerados técnicas de toque e causam dano letal igual a 2 para cada nível usado no poder. Você pode usá-lo com Ataque Múltiplo, dividindo o dano base pelas regras normais da aptidão, ademais os seus ataques ignoram 1 de dureza de maldições. Essa técnica só causa dano a maldições.

Nível 6: Técnica Amaldiçoada Reversa Ampliada

❖ **Pré-requisitos:** Energia Reversa Nível 6
❖ **Ação:** Movimento
❖ **Alcance:** Pessoal
❖ **Duração:** Instantânea
❖ **Custo:** 1 para cada 2 de Vitalidade curada.

Esta técnica é utilizada de forma defensiva: o usuário prevê onde será realizado o ataque do oponente e antes mesmo que este seja concluído começa o processo de reversão, a fim de minimizar danos naquela parte do corpo que foi atacada.

Você utiliza a Energia Reversa instantaneamente em si próprio, curando seus ferimentos até o limite de dano recebido em um ataque. Não é necessário realizar testes para se utilizar essa técnica, mas não é possível utilizá-la contra acertos críticos.

Nível 7: Retorno Reverso

❖ **Pré-requisitos:** Energia Reversa 7; Duro de Matar
❖ **Ação:** Parcial
❖ **Alcance:** Pessoal
❖ **Duração:** Instantânea
❖ **Custo:** 5 de energia

Você consegue utilizar a energia reversa no último segundo para recuperar seus ferimentos e voltar para a luta. Quando cair inconsciente e voltar com o duro de matar você pode utilizar essa técnica e adicionar o nível de poder a vida que você retorna com o duro de matar. Você também se cura de todos os níveis de *sangramento*.

Adicionalmente você pode gastar a energia e utilizar o duro de matar mesmo contra acerto crítico, porém não curando a vida extra da técnica.

Essa técnica só pode ser usada uma vez ao dia.

Nível 8: Técnica Amaldiçoada Reversa Completa

❖ **Pré-requisitos:** Energia Reversa 8
❖ **Ação:** Completa
❖ **Alcance:** Pessoal
❖ **Duração:** Ver texto.
❖ **Custo:** 10 Pontos de energia.

Agora o personagem é capaz de curar fraturas e membros. Gastando uma ação completa, você pode recuperar uma parte do corpo ou uma fratura gastando 10 pontos de energia.

Adicionalmente caso queira é possível reduzir o cansaço, com 10 pontos de energia você pode reduzir a condição *exausto* para *fatigado* e *fatigado* para sem condições.

Shikigami

A conjuração de Shikigami é considerada um tipo de técnica amaldiçoada. Como as técnicas de barreira, feiticeiros que não possuem talento intrínseco suficiente para sua própria técnica inata podem invocar shikigami simples. Os próprios Shikigami são familiares encarnados pela energia amaldiçoada de seu invocador. Invocar shikigami normalmente requer um intermediário, como um talismã comum. Eles geralmente são usados para cumprir uma ordem de acordo com as instruções de seu conjurador, e desaparecem quando a técnica do usuário é liberada ou ficam incapacitados.

Poder Comum

❖ **Pré-requisitos:** Espírito ou Inteligência 6.
❖ **Alcance:** Pessoal.
❖ **Ação:** Padrão.
❖ **Duração:** Contínua.

Existem maldições que se tornam espíritos familiares de certos feiticeiros, um exemplo são os shikigamis, que se manifestam de diversas formas e geralmente um feiticeiro cria apenas um tipo de shikigami que o acompanha pelo resto de sua vida.

Usando o poder: você somente pode usar o Shikigami uma única vez por cena, para invocar 1 ou 2 criaturas. Se o shikigami tiver sua invocação cancelada por algum motivo, você não poderá invocar outro no lugar na mesma cena.

Quantidade, níveis e fichas: quando usa o poder, você deve escolher a quantidade de shikigamis que quer invocar. Como cada shikigami é único e

acompanha o feiticeiro pelo resto da sua vida, quando você escolhe esse poder, você deve definir se tem 1 ou 2 shikigamis.

Um Shikigami: o nível máximo do seu shikigami se torna 2x seu nível no poder.

Dois Shikigamis: o nível máximo dos seus shikigamis se torna 2x seu nível no poder diminuído em 2.

Custo de Energia: O custo de energia na invocação do shikigami é igual a 2x o Nível do poder.

Duração: O Shikigami permanecerá ao lado do feiticeiro por tempo indeterminado. Ele é um espírito familiar, então segue fielmente ao seu mestre, por ser uma criatura única, caso ele seja morto em combate, tendo a vitalidade reduzida em -20, você a perderá, precisando de outra forma para recuperá-lo.

Comandando: Os Shikigamis sequem as regras de comandar parceiro

Cabe ao jogador criar a ficha do Shikigami que ele irá usar durante a campanha. Além disso, os espíritos recebem -3 de precisão em suas habilidades de combate e nas dificuldades de efeitos e técnicas (esta habilidade não conta no limite de penalidade de precisão).

Técnica Restrita: É possível pegar esse poder como técnica restrita, fazendo isso o shikigami perde a penalidade de -3 e segue a regra de Comandar Parceiro Melhorado.

Você recebe um melhoramento na regra de Comandar Parceiro: Desde que o personagem ou a invocação não cause dano de ataque naquela rodada (ou não tenha tentado causar), usar a ação padrão não diminui o dano dos demais.

Comunicação: Os shikigamis estão conectados familiarmente com você, podendo receber comandos mentais e verbais.

A Ficha do Shikigami: use as regras descritas na criação de maldição para gerar seu Shikigami único, com as seguintes alterações.

Vitalidade e Energia: as energias dos shikigamis são calculadas pelas regras comuns de personagem. Contudo, a Vitalidade é reduzida pela metade.

Bônus de Vitalidade: Todo Shikigami recebe um bônus em sua vitalidade igual a 2x o seu nível no poder Shikigami

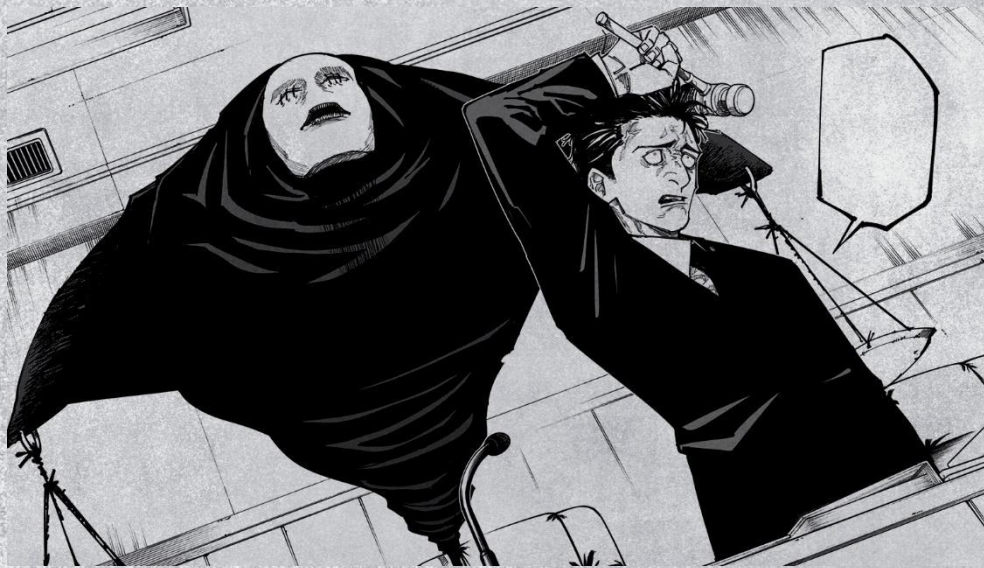
Perícias: as maldições não distribuem os pontos de perícia da forma comum de criação do personagem. Em vez disso, use os níveis dos Atributos para quaisquer testes que sejam necessários para até quatro perícias, escolhidas por você na compra do poder. Qualquer outra perícia fora dessas deve ser considerada nível zero.

Pontos de Poder: As criaturas possuem 1 ponto de poder para cada 2 NFs completos. A compra dos poderes e aptidões devem seguir as seguintes regras:

Poderes: As criaturas podem escolher apenas o poder Manifestação da Maldição.

Aptidões: As maldições possuem até 3 aptidões gratuitas e podem comprar aptidões adicionais, da mesma forma que personagens comuns. A lista para a compra é a seguinte:

Lista de Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Reflexos, Intuição, Maestria, Lutador, Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, De Pé, Desarme Agressivo, Contragolpe, Ataque Atordoante, Ataque Giratório, Ponto Cego, Oportunista, Auxiliador Especialista, Acuidade, Derrubar Agressivo.

Dano Corpo-a-Corpo: Qualquer que seja a forma e a arma da maldição, o dano de ataque do Shikigami é igual ao seu nível de Força do Shikigami -3 (mínimo de 3 de dano base). Esse dano substitui o cálculo padrão de dano. Aumente o dano base em +1 caso a criatura use uma arma marcial. Esse dano substitui o cálculo padrão de dano (ou seja, não se divide a Força, nem se usa o dano de arma).

Invenções

Você cria dispositivos que funcionam em conjunto com energia amaldiçoada.

Pré-requisito: Engenheiro

Para criar os dispositivos é necessário tempo e dedicação, ao cumprir os pré-requisitos você pode realizar um teste de Mecanismo por semana trabalhada para ver se o dispositivo é bem construído, a dif será 8 + pré-requisito do dispositivo, serão necessários 3 acertos (Consecutivos ou não), um crítico faz com que o projeto seja completamente concluído, e uma falha crítica reinicia o processo. Sobre os materiais e custos deverão ser conversados com o mestre.

Dispositivo de Armamento

Pré-requisito: Mecanismos 6

Compartimentos: 2

O Dispositivo de Armamento usa sua energia amaldiçoada para canalizar em um disparo. Suas técnicas de disparo feito a partir desse dispositivo recebe +1 de dano base.

Aprimoração: Ao atingir Mecanismos 14 esse dispositivo evolui e você recebe acesso ao Efeito Míssil da Manifestação de Maldições e todas suas evoluções gratuitamente.

Display

Pré-requisito: Mecanismos 4

Compartimentos: 1

Um visor que mostra dados sobre os oponentes. Você é capaz de medir o nível de feiticeiro que você apontar. Esse dispositivo é compatível com os dispositivos Rastreador.

Caso coloquei o Display em uma Marionete Amaldiçoada você é capaz de controlar ela a distância sem receber penalidades, com o visor do display mostrando a visão da Marionete.

Couraça Metálica

Pré-requisito: Mecanismos 6

Compartimentos: 2

Uma armadura de placas metálicas imbuídas com energia amaldiçoada. Com uma ação parcial você pode consumir 4 pontos de energia e receber 1 ponto de dureza.

Aprimoração: Ao atingir Mecanismos 10 a dureza aumenta para 2 pontos.

Rastreador

Pré-requisitos: Mecanismos 8

Compartimentos: 1

Você possui um sensor permanente para detectar Espíritos Amaldiçoados e Feiticeiros. Você sabe exatamente onde os inimigos estão em um alcance igual a 10m + 2x o nível da perícia Rastrear. Ativar essa propriedade custa 2 pontos de energia e tem duração até o final da cena.

Armazenamento de Equipamentos

Pré-requisito: Mecanismos 10

Compartimentos: 2

Um espaço construído para armazenar armas, você recebe +3 compartimentos para carregar armas.

Armazenamento de Energia

Pré-requisito: Mecanismos 12; Marionete Amaldiçoada

Compartimentos: 2

Você criou uma espécie de bateria com energia amaldiçoada, você consegue armazenar até seu nível na perícia Mecanismos em energia, essa energia pode ser utilizada para ativar outros dispositivos ou técnicas através das marionetes, não é possível utilizar essa energia em Aptidões Restritas ou poderes Restritos.

Regeneração de Circuitos

Pré-requisito: Mecanismos 16; Marionete Amaldiçoada

Compartimentos: 3

Você pode regenerar seus circuitos com uma ação de movimento, assim você recupera 1 dispositivo por turno caso tenha recebido um crítico, ainda é possível realizar testes para recuperar mais de um dispositivo por vez.

Esse dispositivo não é desativado de nenhuma maneira.

Armazenamento de Dados

Pré-Requisito: Mecanismos 8

Compartimentos: 2

Você possui um banco de dados que pode ser utilizado para diversas coisas, desde descobrir técnicas ou acontecimentos passados, ou até aprender coisas novas. Você recebe Perito e Perícia Inata em Cultura, Ciências Naturais e Pilotagem. Adicionalmente ao comprar a aptidão Usar Arma, você pode escolher um tipo de arma, como Longa, Média, Curta, Pesada, Disparo, Arremesso ou de Fogo e utilizar os benefícios da aptidão em toda categoria. Não será possível alterar depois.

Escudo de Energia

Pré-requisito: Mecanismo 10

Compartimentos: 2

Como reação você pode realizar um teste de LM com +1 de precisão, você cria um escudo a sua volta com uma área de 1m, todos nessa área deverão realizar um teste de Vigor Dif 7 + Mecanismo para não serem empurrados 3m para trás. Essa defesa custa 4 pontos de energia.

Técnicas de Barreira

É uma técnica amaldiçoada que consome muita energia de seu usuário, mas também dá vantagens em uma batalha para o feiticeiro ou maldição que a realizar. Essa técnica consiste em criar um território 100% favorável ao seu criador, fazendo com que todo golpe dado pelo usuário tenha acerto com força total.

Expansão de Domínio

Aptidões Comuns

Expansão de Domínio

É uma técnica em que a Energia Amaldiçoada é usada para construir um espaço tridimensional fechado ou dimensão de bolso cobrindo as imediações do Feiticeiro.

Pré-requisito: Espírito 11; Requer permissão do Mestre.

Benefício: Você tem o poder de transportar a si mesmo e uma ou mais criaturas temporariamente para uma dimensão de bolso, onde você leva vantagem em combate. Ativar a Expansão de Domínio despende uma ação padrão e custa 8 de Energia. Mantê-la de forma contínua após a ativação custa por turno 4 de Energia e ela atinge todos em uma área de até 15m de raio (podendo ser menor caso queira não atingir alguém). Caso você seja derrotado, a Expansão de Domínio desaparece. É possível invadir o Domínio do inimigo, pelo lado de fora. Após desativar a Expansão de Domínio, o usuário é temporariamente esgotado, ficando *fatigado* por 3 **rodadas.**

O custo de energia da Expansão de Domínio não pode ser reduzido de nenhuma maneira.

Selos de mão: Toda Expansão de Domínio necessita de selos de mão ou outro tipo de gestos para ser utilizada, a menos que a descrição diga o contrário. É necessário ter ambas as mãos livres para realizar selos.

Regra Narrativa: Toda Expansão de Domínio funciona de forma diferente uma da outra, converse com o seu mestre para saber como vai funcionar, como vai ser, o que ela faz e as bonificações que você pode pegar com ela.

Interior do Domínio: Como uma dimensão de bolso a Expansão de Domínio possui um tamanho enorme por dentro, mas minúsculo por fora, o interior do seu domínio possui tamanho igual a 5x o nível de Espírito.

Exterior do Domínio: O Domínio por fora possui um formato igual a de uma esfera, seu volume é igual a 0,5m por nível de Espírito.

Invadindo Domínio: Para invadir uma Expansão de domínio pelo lado de fora você deve abrir um buraco nele. Para isso você deve reduzir a dureza da expansão para 0. A expansão possui dureza igual a metade do Espírito e só pode ser acertado por fora.

Usos: A Expansão de Domínio é muito custosa para o usuário, e só pode ser utilizada uma vez por cena, aumentando em +1 por Estágio da expansão.

Níveis: A expansão de domínio possui três estágios de evolução:

- Estágio 1: O personagem possui o primeiro estágio com Espírito 11, e ele poderá escolher um bônus na lista abaixo.

- Estágio 2: Quando atingir Espírito 13, o personagem pode comprar novamente esta aptidão e poderá escolher mais um bônus. Além disso após a Expansão ser desfeita o personagem fica apenas 2 turnos *fatigado*.

- Estágio 3: Quando atingir Espírito 15, o personagem pode comprar novamente esta aptidão e poderá escolher mais um bônus. Além disso após a Expansão ser desfeita o personagem fica apenas 1 turno *fatigado*.

- Ao atingir Espírito 20; o personagem não recebe mais a condição *fatigado* independente do Estágio de sua Expansão de Domínio.

Efeitos Restritos: Os efeitos restritos exigem permissão do mestre para serem utilizados.

Bônus de Estágio 1

Meta-Combatente

As técnicas tem efeito de uma aptidão de técnica sem precisar gastar ações. (Você precisa possuir a aptidão de técnica para aplicar, e não é possível aplicar duas meta-aptidões em uma mesma técnica.).

Dano Aumentado

Suas técnicas recebem +2 de dano base.

Economia de Energia

Técnicas tem redução de 2 pontos no custo de energia (Mínimo de 1) (incompatível com acerto automático). Essa redução no custo de energia não se aplica ao consumo de energia da expansão de domínio.

Autossustentável

Técnicas que possuem custo de Pontos Especiais como: Vitalidade, Pontos de Voz, Pontos de Visão e Etc., não consomem mais esses pontos. (Somente pontos provenientes de Técnicas Inatas/Herdadas, pontos como JackPoint, não contam para esse efeito).

Flutuar

Você pode voar a até 1m por nível em Espírito, você é considerado *alado*.

Potência Máxima

Suas técnicas possuem maior potencial destrutivo, aumente o grau de dano de todas as suas técnicas em 1, esse aumento de grau não permite você causar grau de dano 5, com 4 de Grau sendo o limite.

Sobrecarga: É possível aumentar mais ainda a potência, aumentando o grau em 2 (Ainda com o limite de Grau 4), porém o custo para abrir e manter o domínio aumenta em 4.

Alcance Estendido

Suas técnicas possuem um alcance igual ao território do domínio, caso seja um ataque corporal o mesmo poderá ser feito a longa distância utilizando CC ao invés de CD.

Bônus de Estágio 2

Drenar Energia

Os alvos que são acertados no seu Domínio perdem Energia igual ao nível da técnica que o atingiu (incompatível com acerto automático).

Terreno Difícil

Todos que estiverem no seu domínio devem realizar um teste de Acrobacia ou Força (Dif 9 + Espírito), para não ficarem *lentas* até o início de seu próximo turno. Todo turno eles deverão realizar o teste.

Acerto Garantido: Caso sua expansão possuía o Bônus de acerto garantido, você pode fazer com que suas técnicas não tenham sucesso automático, porém o Terreno Difícil não possua direito a testes, com eles sendo acerto automático.

Dano Contínuo

Criaturas que estiverem dentro do domínio devem realizar um teste de Vigor (Dif 8 + Espírito), caso falhem recebem ½ do Espírito do Usuário em dano fixo.

Acerto Garantido: Caso sua expansão possuía o Bônus de acerto garantido, você pode fazer com que suas técnicas não tenham sucesso automático, porém o dano contínuo não possua direito a testes, com eles sendo acerto automático.

Área Total

As técnicas passam a ter uma área igual ao do Domínio, podendo escolher quais alvos serão atingidos ou não.

Para a técnica ser beneficiada por esse bônus ela precisa ter uma área de efeito.

Controle Total

Todos dentro da sua expansão estão sujeitos a serem movidos. Você pode mover 1 alvo a cada 5 pontos em Espírito a até 1m a cada 4 pontos em Espírito com uma ação livre. Esse movimento não gera ataque de oportunidade.

Acerto Garantido

As técnicas têm acerto automático, porém o custo da Ativação e da sustentação do Domínio são aumentados em 5 pontos de energia que não pode ser reduzido em nenhuma hipótese.

Escolha uma das opções abaixo (Não poderá ser mudado depois)

Precisão: Você pode acertar automaticamente qualquer técnica sem a necessidade de testes de acerto.

Dificuldade: O alvo falha automaticamente em qualquer teste de resistência que tiver que fazer contra seus poderes.

Enfraquecer

Seu domínio deixa seus alvos mais cansados e fracos, como se estivesse tirando sua força.

Todos os ataques dados por qualquer um dentro de sua expansão de domínio (Com exceção de você) terão uma redução de 1 no grau de dano, com o dano mínimo sendo 1. Um acerto crítico ainda será um sucesso automático e dará *sangramento*, porém o grau de dano será reduzido em 1.

Exaustar: É possível enfraquecer mais ainda seus alvos. Com um aumento em 5 no custo de para abrir e manter seu domínio, os alvos terão um grau de dano reduzido em 2, com o dano mínimo sendo 1.

Bônus de Estágio 3

Expansão sem Barreira (Restrito)

Pode criar um domínio sem barreira, assim podendo prender muito mais alvos, porém eles têm a chance de escapar do seu domínio, o alcance passa a ser 10m x Espírito, seu domínio agora não tem você como o centro, e sim um totem escolhido por você, podendo ser um portão, um santuário, ou algum tipo de estrutura, essa estrutura possui dureza igual ao seu Espírito e Absorção igual a 4x seu Espírito, caso esse objeto seja destruído seu domínio também irá quebrar.

Expansão Sem Barreira X Com Barreira: Caso sua Expansão possua tamanho para preencher e sobrar espaço contra uma expansão com barreira você pode

atacar ela de fora para dentro, para isso deve utilizar técnicas em área a partir do totem que cubram toda área interior e exterior do domínio.

Exemplo: Caso sua Expansão sem barreira possua 200m de alcance e o interior da expansão do oponente possua 100m você pode atacar a barreira do oponente diretamente.

Área Total: Caso possua o bônus de Área Total, tudo e todos na área da expansão serão atingidos, exceto o totem e uma área de 1m ao redor de você.

Quebra de Defesa

Suas técnicas ignoram dureza dos alvos.

Alterar Propriedade (Restrito)

Você é capaz de alterar as propriedades da sua barreira, aumentando ou diminuindo o tamanho para melhorar a eficácia. Ao aumentar o custo de energia da barreira em +4, você pode aumentar o tamanho dela em +1m por nível de Espírito. Você também pode reduzir o tamanho dela em 1m por nível de Espírito, fazer isso faz com que sua barreira fique mais concentrada, ganhando +1 em testes contra outras barreiras a cada 3m diminuídos.

Domínio Elevado

Sua expansão de domínio é mais resistente que as demais, assim caso alguém teste superar sua expansão, ela terá que superar o teste de Espírito 3 vezes (consecutivas ou não), rolando um teste por rodada.

Caso outra pessoa com essa propriedade tente superar sua barreira, ganha aquele que superar o teste 2 vezes. Enquanto estiver nessa disputa, nenhum benefício de nenhuma das expansões irá funcionar.

Barreira Resistente

Sua Expansão de Domínio é mais resistente por fora

Agora a dureza de fora da Barreira recebe um bônus igual a metade do seu Espírito

Defendendo-se de um Domínio

Ao capturar alguém em um Domínio, eles também têm a opção de tentar escapar, embora seja quase impossível. **Para defender-se dessa técnica, o alvo disponibiliza das seguintes opções:**

- Possuir Domínio Simples/Ampliação de Domínio.

- Contra-atacar expandindo um Domínio próprio. Quando vários domínios são expandidos, o mais poderoso supera o outro.

Domínio Simples VS Expansão do Domínio: Quando um xamã tenta se defender ativando seu domínio simples ele terá duas opções:

<u>Domínio Previamente Aberto</u>: Caso já tenha um domínio aberto ele apenas consome a energia e as ações e ativa o domínio simples, seguindo as regras normais da técnica.

<u>Reagir a Expansão</u>: Caso use como reação o mesmo deve realizar um teste de prestigitação resistido, onde caso seja bem-sucedido você ativa seu domínio simples e segue as regras normais da técnica.

Expansão de Domínio VS Expansão de Domínio: Quando um xamã contra-ataca uma expansão usando a sua própria as seguintes situações são possíveis.

Reação: Caso assim que um xamã abra seu domínio você reaja abrindo o seu próprio ao mesmo tempo você paga o custo normal de ativação e ambos fazem um teste resistido de Espírito, onde o que tirar o maior resultado mantem o seu domínio.

Abertura: Você pode usar seu domínio para criar um buraco no domínio do outro xamã, isso não requer teste e custa metade do custo normal de ativação do domínio, você cancela um dos bônus da expansão do oponente em relação a você e cria um buraco no domínio, um círculo de 2m de diâmetro. Você deve gastar sua ação de movimento todo turno que manter essa abertura aberta.

Anular: É possível tentar anular ambos os domínios, para isso você gasta o custo normal de ativação do domínio e faz um teste resistido de Espírito, onde caso você supere no teste, ambos os domínios são anulados.

Superar: Você pode tentar superar um domínio já aberto, para isso você deve pagar o custo de ativação normal +2 de energia e realizar um teste resistido de espírito, onde caso seja bem-sucedido, o seu domínio prevalecerá.

Ao fechar sua Expansão de Domínio, você exausta suas técnicas Inatas, perdendo o acesso as suas técnicas inatas por 5 turnos, que reduz em 1 turno por estágio da expansão. Esse tempo pode ser reduzido com Energia Reversa, gastando 3 pontos de energia por turno reduzido. Para isso é necessário possuir Energia Reversa 8. Enquanto suas técnicas estiverem inacessíveis você não pode abrir seu Domínio.

Domínio Sem Barreira: A princípio segue as mesmas regras de uma disputa de Expansão X Expansão, porém com algumas alterações.

Enquanto as Expansões estiverem em disputa, ambas mantem seus bônus até o fim da disputa.

Superar: Caso alguém com uma expansão sem barreira tente anular alguém com uma expansão com barreira, o custo de energia não é aumentado, você faz um teste resistido de Espírito, caso tire um resultado maior a Expansão de Domínio do oponente é quebrada, caso ele consiga o resultado maior, você perde os bônus de sua Expansão até o início do seu próximo turno. O teste pode ser repetido com uma ação de movimento no início do seu turno.

Técnica de Expansão de Domínio

Expansão de 0,2 Segundos

- ❖ **Pré-Requisito:** Expansão de Domínio Estágio 3; Espírito 18 e requer permissão do mestre
- ❖ **Ação:** Parcial
- ❖ **Alcance:** 15m
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo:** 7 de energia

Você foi ensinado ou viu alguém usando a expansão de domínio de uma forma completamente diferente, uma expansão que dura frações de segundos, apenas para acabar a luta de forma rápida. Trata-se de uma Expansão de Domínio, porém ela dura até o final do seu turno e possui apenas 1 dos três bônus de sua expansão de domínio normal (Esse bônus pode ser alterado). Por ser uma forma muito rápida e incompleta de sua Expansão de Domínio qualquer técnica ou ataque que você utilizar durante esse tempo da Expansão recebe -2 de dano base e -1 de dificuldade de técnica.

Restrições: Você não pode utilizar essa expansão caso já esteja dentro de outra expansão de domínio. E essa técnica só pode ser utilizada uma vez por cena

Domínio Simples

Aptidões Comuns

O Domínio simples é a principal técnica contra Expansões de Domínio, ele possui algumas variantes que funcionam bem contra técnicas amaldiçoadas

Domínio Simples

É uma técnica anti-domínio que ergue uma pequena barreira ao redor do usuário para protegê-lo dos efeitos de uma expansão de Domínio. A expansão do Domínio Simples concede ao usuário a capacidade de neutralizar as técnicas amaldiçoadas de seu alvo.

Pré-requisitos: Precisa ser ensinada por alguém da família Ashiya ou por algum usuário que conheça os segredos da técnica. Espírito 10;

Pré-requisito Especial: Se comprada por alguém que seja um usuário do estilo Shin-Kage você recebe todas as técnicas de domínio simples apenas com essa aptidão.

Benefício: Você recebe acesso a técnica Domínio Simples.

Emoção da Pétala Decadente

A Emoção da Pétala Decadente é uma técnica que não expande território, e sim te protege contra técnicas corporais

Pré-requisitos: Espírito 12; Domínio Simples

Benefício: Você se torna capaz de utilizar a técnica Arte Secreta: Emoção da Pétala Decadente

Ampliação de Domínio

Essa é uma técnica de domínio onde você amplia o domínio em volta do seu corpo, assim impedindo suas técnicas, porém cancelando as técnicas dos alvos que você tocar.

Pré-requisito: Espírito 16; Ser uma maldição; Domínio Simples

Benefício: Você se torna capaz de utilizar a técnica Ampliação de Domínio

Domínio Simples Avançado

Essa técnica é uma variação do Domínio Simples normal, porém você consegue se mexer enquanto mantem a técnica.

Pré-requisitos: Espírito 18; Domínio Simples

Benefício: Você se torna capaz de utilizar a técnica Domínio Simples Avançado

Técnicas de Domínio Simples

Domínio Simples

❖ **Ação:** Movimento
❖ **Alcance:** Pessoal
❖ **Duração:** Instantânea ou Sustentada (ver texto)
❖ **Custo:** 2 + Metade do Custo de energia da técnica bloqueada
❖ **Especial:** Esta técnica pode ser comprada por outras pessoas como uma aptidão.

Você cria um círculo a sua volta de 1m de diâmetro que anula qualquer técnica que entre em contato com ela. Para isso é necessário que você passe em um teste de Espírito Dif (9 + 2x o Nível do poder da técnica defendida), caso a técnica não possua nível do poder, a Dif passa a ser (2 + CC ou CD do atacante), com isso a técnica é anulada. Você pode usar essa técnica como reação, assim realizando um teste de Ler Movimentos contra o acerto do alvo. Sendo bem-sucedido a técnica é executada e segue as regras normais. Caso você falhe na defesa, você não recupera a energia nem as ações gastas. Enquanto essa técnica estiver ativa, o usuário deve se manter imóvel, caso saia do lugar a mesma será desfeita.

Anulando Domínio: Essa técnica pode ser usada para anular condições de domínio, isso não requer testes, porém o consumo de energia é igual a 2 + 1 por estágio da expansão de domínio (Máximo de 4).

Arte Secreta: Emoção da Pétala Decadente

❖ **Pré-requisitos:** Espirito 12
❖ **Ação:** Movimento
❖ **Alcance:** Pessoal
❖ **Duração:** Instantânea
❖ **Custo:** 2 + Custo de energia da técnica bloqueada

Esta é uma técnica anti-domínio passada entre as 3 grandes famílias de xamãs, diferente do domínio simples ela não expande seu domínio, mas faz com que sua energia contra-ataque o golpe assim que faça contato.

Para ataques à distância funciona como o Domínio Simples, a diferença está nos ataques corpo-a-corpo que sua energia espiritual devolve o ataque ao usuário com grau 1. Para isso você deve ser bem sucedido em um teste de defesa de Ler Movimentos contra o acerto do alvo.

Ampliação de Domínio

❖ **Pré-requisitos:** Espirito 16; Ser uma maldição
❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Pessoal
❖ **Duração:** Sustentada
❖ **Custo:** 3 + Metade do custo de energia da técnica bloqueada

As maldições conseguem usar o domínio simples de forma diferente envolvendo o próprio corpo com a técnica e mantendo sua movimentação normal ao custo de não usarem nenhuma técnica.

Especial: Se uma técnica for usada para bloquear uma maldição que esteja sobre efeito de Domínio Simples, o custo de energia do Domínio Simples será pago e a defesa será uma falha automática. Se não houver energia o suficiente o Domínio Simples será desfeito.

Domínio Simples Avançado

❖ **Pré-requisitos:** Espirito 18
❖ **Ação:** Movimento
❖ **Alcance:** Pessoal
❖ **Duração:** Sustentada
❖ **Custo:** 2 + Metade do custo de energia da técnica bloqueada

Esse domínio simples segue as regras do Domínio Simples normal, porém você pode andar e realizar movimentos enquanto ele estiver ativo. Outra diferença é que além do custo de energia da técnica bloqueada, esse domínio possui Absorção igual a 2x o Espírito, essa Absorção só funciona para ataques que o Domínio Simples bloqueou, recebendo apenas o dano base da técnica, sem contar aumento de dano com grau, como técnicas amaldiçoadas e danos providos de uma expansão de domínio. Quando essa Absorção Chegar a zero, o domínio simples se quebra.

Expansões de Domínio: Caso essa técnica seja utilizada para bloquear uma expansão de domínio, a absorção recebe dano igual a 2x o Estágio do Domínio.

Cortina Amaldiçoada

Poder Comum

Pré-Requisito: Espírito 6

Você é capaz de criar barreiras com propósitos distintos, seja para ocultar algo ou para impedir algo.

Alcance: Longo (15m +3m por nível de Espírito)

Área de Efeito: Quadrado de 20m + 4m por nível de Espírito

Dureza: 3x o Nível do Poder

Meta: Nenhum desses efeitos é compatível com técnica acelerada

Destruição: Para você destruir uma cortina por fora você deve causar dano a ela. Ela segue as mesmas regras de dureza de objeto, após sua dureza ser quebrada ela por inteira é destruída. Os ataques só a acertam caso ela seja alvo do ataque.

NÍVEL 1: CORTINA SIMPLES

- **Ação**: Padrão
- **Alcance**: Comum do Poder
- **Duração**: Contínua
- **Área de Efeito**: Comum do poder
- **Custo de Energia**: 2

Você cria uma cortina em volta de alguma estrutura com o intuito de ocultar o Jujutsu de pessoas normais. Dentro dessa barreira não há sinal de internet ou rádio, sendo completamente isolado do mundo, além disso ela é escura como se estivesse a noite. Pessoas de fora não conseguem ver o que acontece dentro da cortina.

A cortina é desfeita quando você fica inconsciente ou desfaça ela com uma ação livre.

NÍVEL 2: OCULTAR-SE

- **Ação**: Padrão
- **Alcance**: Pessoal
- **Duração**: Contínua
- **Custo de Energia**: 2

Dentro da sua cortina você pode tentar se camuflar, fazendo com que pessoas de dentro da cortina não consigam sentir sua presença. Você só pode ser encontrado caso tenha sido visto, caso contrário ficará completamente oculto. Caso utilize um ataque o alvo tem direito a um teste de Prontidão contra sua furtividade para não te detectar.

NÍVEL 4: RESTRIÇÃO DE SAÍDA

- **Ação**: Padrão
- **Alcance**: Comum do Poder
- **Alvo**: Cortina
- **Duração**: Contínua
- **Custo de Energia**: 4

Agora todos que entrarem em sua cortina não poderão sair mais a menos que você desative a cortina.

NÍVEL 6: RESTRIÇÃO DE ENTRADA

- **Ação**: Padrão
- **Alcance**: Comum do poder
- **Alvo**: Cortina
- **Duração**: Contínua
- **Custo de Energia**: 8

Você pode evitar a entrada de uma ou mais pessoas dentro de sua cortina, desde que você conheça a pessoa. Você pode evitar a entrada de personagens com NC igual ou menor que 2x o nível do poder e só pode limitar até 1 pessoa por nível do poder.

Especial: Caso deseje você pode evitar a entrada de apenas uma pessoa poderosa, com ela podendo ser de um NC até 3x o nível do poder. Caso essa pessoa encoste na cortina ela irá receber um dano fixo igual a metade do nível do poder.

NÍVEL 8: OCULTAR ATAQUE

- **Ação**: Movimento
- **Alcance**: Comum do poder
- **Alvo**: Uma técnica
- **Duração**: Instantânea
- **Custo de Energia**: 12

Você utiliza suas habilidades com barreira para ocultar uma técnica a fim de surpreender o inimigo. Você faz um teste de Espírito contra a Prontidão do alvo, caso passe você consegue ocultar a técnica e seus alvos estarão *desprevenidos* para ela. É possível utilizar em suas técnicas ou em técnicas de aliados. Uma vez feito isso na cena, não poderá realizar de novo.

NÍVEL 10: CORTINA ESPECIAL

- **Ação**: Completa
- **Alcance**: Comum do poder
- **Duração**: Contínua
- **Custo de Energia**: 8

Agora sua cortina é aperfeiçoada e refinada ao máximo. Agora você pode utilizar um aperfeiçoamento de sua cortina junto de sua criação. Por exemplo a Restrição de Saída logo na conjuração da Cortina.

Manipulação de Energia Amaldiçoada

É uma fonte de energia alinhada com emoções negativas usada por feiticeiros e maldições para alimentar seu jujutsu. A habilidade do usuário de jujutsu de controlar sua energia amaldiçoada e usá-la para realizar certas funções é a base de todo o jujutsu. Todas as habilidades listadas aqui são gratuitas, bastando que o personagem cumpra seus pré-requisitos.

Golpe Energizado

- **Pré-requisito**: Espírito 4
- **Ação**: Ver texto
- **Duração**: Instantâneo/Sustentada

Você é capaz de acertar as maldições desferindo um ataque corporal Imbuído de Energia Amaldiçoada, que pode ser um soco ou um chute. Você gasta 1 ponto de Energia e pode causar dano nos espíritos amaldiçoados e substituir o atributo Força/Destreza pelo Espírito no cálculo do dano (não é obrigatório).

Reforço (Energizar): A partir do Espírito 7 pode gastar 3 pontos de Energia, para Energizar uma arma ou os punhos e mantê-los de forma sustentada.

Armas energizadas permitem usar a reação defensiva de Bloqueio contra outras armas energizadas, golpes energizados ou efeitos do tipo projétil.

Punhos energizados podem ser usadas em aptidões de manobra.

Armas comuns não podem ser energizadas, apenas armas amaldiçoadas ou semi-amaldiçoadas.

Detectar Energia Amaldiçoada

- **Pré-requisito**: Espírito 4
- **Ação**: Ver texto
- **Duração:** Permanente

Humanos com nível acima da média de energia amaldiçoada podem ver maldições e jujutsu. Você é capaz de sentir a presença de fontes de energias amaldiçoada ativas nas proximidades. Esta é uma habilidade naturalmente passiva e depende do nível de Energia da fonte. Você consegue sentir a fonte da maldição ou jujutsu em uma distância de 1m para cada 1 ponto que você tenha em Espírito.

Você consegue sentir a presença da fonte, saber se está próxima ou distante (mas não a distância exata) e se é quase inexistente, fraca, poderosa ou muito poderosa. A forte energia amaldiçoada pode resultar em pressão física que incita sentimento naqueles que a sentem. Caso você já conheça a pessoa que é dona daquela fonte de energia amaldiçoada, também conseguirá identificá-la.

Mesmo sendo uma habilidade passiva, você pode manter concentração por 1 rodada para procurar por uma fonte de Energia específica (como uma determinada pessoa ou a fonte de maldição mais poderosa na região). Ao fazer isso, todos os seus sentidos são canalizados na busca da fonte amaldiçoada e o alcance dessa habilidade é dobrado.

Fortalecimento Corporal

- ❖ **Pré-requisito**: Espírito 8
- ❖ **Ação**: Padrão
- ❖ **Duração**: Instantâneo
- ❖ **Custo**: 5 de energia

Você cobre seu corpo com energia amaldiçoada para conter ferimentos e impedi-los de se abrir, caso esteja sangrando você pode usar Espírito no lugar de Vigor para rolar o teste de conter o sangramento.

Equipamentos

Esta parte se dedica as regras e descrições dos equipamentos que um personagem pode ter. Primeiro, estão as descrições e no final do capítulo estão as tabelas com todos os itens disponíveis para compra.

Dinheiro Inicial

O Dólar é a moeda mais utilizada no mundo, e será a padrão no Jujutsu no Sho. Os PJs já iniciam o jogo com certa quantidade dinheiro e itens, e podem conseguir mais recebendo pagamentos pelas suas missões. A quantidade de dinheiro inicial depende de feiticeiro que ele tem.

Equipamentos Iniciais

Os personagens são Feiticeiros afiliados a escola Jujutsu, fazendo parte de seu corpo militar. Dessa forma, todo e qualquer equipamento ou arma que necessitarem são providenciados pela Escola, sem custos.

Assim, se necessitarem de pistolas, espadas, explosivos ou mesmo uma Bazooka para realizar uma missão, a escola irá fornecer isso ao personagem. Entretanto, a escola não oferece ao seu feiticeiro mais do que ele realmente precisa (normalmente, isso significa mais do que ele possa carregar).

Para ter itens adicionais, ou algum item próprio que normalmente não é cedido pela escola Jujutsu, o personagem pode gastar seu dinheiro inicial ou os pagamentos das missões para compra-los. Também é possível vender um item, recebendo metade de seu valor (para vendas melhores, é necessário teste de Barganha).

Compartimento de Itens

A quantidade de itens que um personagem pode levar consigo é medida em **compartimentos**.

O personagem não pode carregar 18 munições com as mãos. Logo, ele precisa coloca-las em algum lugar. Se comprar uma Bolsa com Cinto, ele ganha 1 compartimento e pode guardar essas munições.

Ou seja: os itens como bolsa, mochila e semelhantes fornecem ao personagem uma quantidade de compartimentos para colocar seus equipamentos.

Assim, é possível ter, por exemplo, 1 coldre que fornece 1 compartimento e nele guardar uma pistola; ou 1 bolsa com cinto que também fornece 1

compartimento e carregar as munições. Armas diferentes de projéteis, como espadas e arco, também ocupam 1 compartimento e já possuem bainhas, aljavas ou equipamentos necessários para serem carregadas.

Na lista de equipamentos há escrito quantos compartimentos são necessários para cada item e qual seu custo de compra.

Você ainda pode mesclar mais de um tipo de item no mesmo compartimento, colocando metade da quantidade de cada, desde que sejam armas de arremesso simples ou explosivos. Então é possível, por exemplo, colocar 5 adagas e 9 shurikens no mesmo compartimento.

Limite de Compartimentos: O personagem pode carregar consigo até 3 compartimentos de itens, sem penalidades. Caso o personagem leve consigo itens em mais de 3 compartimentos preenchidos, sofrerá redução de 3m em seu deslocamento e –1 de precisão, para cada compartimento excedente, em todos os testes que necessitem de mobilidade, Força ou Agilidade. O deslocamento não pode ser reduzido abaixo de 10m por esta regra.

Itens Desprezíveis: São itens que não fazem qualquer diferença dentro do combate e não contam nas regras de compartimentos, sendo normalmente levados nos bolsos. Um livro, um chaveiro ou uma foto são exemplos. Um item é considerado desprezível se o Mestre decidir que é, e isso pode variar a cada situação. Uma pequena ração de viagem pode ser considerada desprezível, por exemplo, mas nunca seria caso a sobrevivência e o controle da alimentação fossem fatos importantes na missão do personagem.

Armas

Todo feiticeiro, mercenário ou qualquer coisa que você queira ser com certeza vai usar armas, ainda que seja uma simples faca. Existem os mais variados tipos de armas, que são divididas em outras tantas categorias.

Tipos de Armas

Naturais, Simples, Marciais e Especiais. Quanto à facilidade de uso, as armas são divididas em quatro grupos.

Armas naturais: são provenientes do próprio corpo, como garras e presas, e variam pela espécie e habilidades da criatura. Se uma criatura possui uma arma natural, sua forma de usar e dano estarão na descrição dela.

Armas simples: são aquelas de fácil manejo, que qualquer criatura inteligente (e com capacidade para manipular instrumentos) sabe usar. Facas táticas e bastão são exemplos de armas simples. Todos os personagens sabem usar todas as armas simples.

Armas marciais: são aquelas mais familiares aos adeptos do combate. Arcos, espadas e machados são exemplos de armas marciais. Para saber usar corretamente uma arma marcial é necessária a aptidão Usar Arma.

Armas especiais: armas deste tipo são raras e difíceis de dominar, normalmente exigindo muito treinamento, como a *Nuvem Brincalhona* Armas especiais possuem regras únicas e nem sempre se enquadram em outras categorias de armas. Para saber usar corretamente uma arma especial é necessária a aptidão Usar Arma.

Um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre –3 no teste de ataque. Também recebe a mesma penalidade se usar a arma com a mão inábil (personagens com a aptidão Ambidestria não sofrem esta penalidade, pois possuem treinamento com as duas mãos).

Corpo-a-Corpo. Armas de combate corpo-a-corpo podem ser usadas para atacar alvos adjacentes e são subdivididas em quatro tipos:

Leve: Esta arma pode ser usada com uma mão, e se beneficia da aptidão Acuidade. É necessário nível 8 ou mais em Força ou Destreza para se empunhar uma arma leve. As armas de arremesso que podem ser usadas no corpo-a-corpo

(como faca tática) também são consideradas armas leves, mas não possuem pré-requisito de atributo para serem empunhadas. Toda arma leve pode receber o benefício da aptidão Acuidade.

Mediana: Esta arma possui maior letalidade e peso que uma arma leve, mas ainda pode ser usada com uma mão. É necessário nível 10 ou mais em Força ou Destreza para se empunhar uma arma mediana.

Longa: Estas armas devem ser usadas com as duas mãos e dobram o alcance natural do atacante, aumentando para 2m para atacantes *pequenos* e *médios*, 4m para personagens *grandes*, 6m para *enormes* e assim por diante. É necessário nível 10 ou mais em Força ou Destreza para se empunhar uma arma longa.

Pesada: Esta arma deve ser usada com as duas mãos e possui grande poder letal. Armas pesadas possuem maior dano, mas não podem ser utilizadas com aptidões de manobra, a menos que a aptidão permita explicitamente. É necessário Força 12 ou mais para se empunhar uma arma pesada.

Quando você ataca com uma arma de corpo-a-corpo, some a metade de seu nível de Força ao dano da arma para saber o dano base de seu ataque.

Ataque à Distância: Armas de ataque à distância podem ser de *arremesso* ou de *disparo*.

Arremesso: a própria arma é atirada, como uma kunai. Arremessar uma arma que não tenha sido feita para isso provoca -3 de precisão no teste de ataque, com alcance máximo de 3m.

Disparo: a arma atira um projétil, como um arco. É necessário nível 8 ou mais em Destreza para se empunhar uma arma de disparo simples, e nível 10 ou mais para uma arma de disparo marcial.

Quando você ataca com uma arma à distância, some a metade de seu nível de Destreza ao dano da arma para saber o dano de seu ataque.

Munições: Armas de disparo, como arcos e bestas, necessitam de munições (flechas e virotes). As armas e as suas munições dividem o mesmo compartimento.

Armas Improvisadas: Atacar com um objeto que não tenha sido feito para lutar (cadeiras, garrafas quebradas, etc.) provoca penalidade de -3 de precisão no teste de ataque. O dano e o crítico de uma arma improvisada são determinados pelo Mestre, de acordo com seu tamanho e material. Por exemplo, uma perna de cadeira é parecida com uma clava, então poderia ter dano +3. Uma garrafa quebrada pode ser comparada a uma Kunai, então poderia ter dano +1.

Armas de Fogo: Armas à distância a base de pólvora. é necessário a aptidão “Usar Arma” além dos pré-requisitos de atributo para ter acesso a essas armas sem penalidade.

Energia Amaldiçoada: As armas de fogo não possuem energia amaldiçoada naturalmente, por isso, não causam dano as maldições. Para atingir as maldições, deve-se utilizar a técnica energizar no compartimento das munições.

Ao Energizar uma arma de fogo, o bônus de arma contra maldições não é utilizado. Para usar o bônus, somente no caso de possuir a aptidão Arma Semi-Amaldiçoada com a arma específica.

A técnica energizar também pode ser utilizada no carregador que esta acoplado a arma. A técnica dissipa uma vez que as munições acabem, ou quando o usuário Recarregar.

Dano: O dano de arma é calculado com a sua Destreza / 2 + Dano de Arma.

Sangramento: todo disparo de uma arma de fogo que tenha tido grau de dano maior que 3 leva seu alvo à condição de sangramento (Max 3).

Disparos: é o número máximo que uma arma pode realizar antes de precisar ser recarregada.

Recarregar: Recarregar uma arma de fogo é uma ação de movimento.

Restrição de Aptidões: aptidões de manobra não se encaixam no uso de Armas de Fogo. A aptidão **Ambidestria** permite usar duas armas de fogo leves uma em cada mão, somando seus danos de arma.
Munições: Armas de fogo, necessitam de munições (Balas comuns ou de Borracha). Cada carregador contém um número de munições igual ao valor de disparos da arma. O carregador requer o espaço de 1 compartimento. Os carregadores que estiverem acoplados na arma dividem o mesmo compartimento da arma.

Munição de bala de borracha: Todo disparo feito com esse tipo de bala é não-letal.

Difícil acesso: Armas de fogo não são encontradas em qualquer lugar. O mestre pode (e deve) fazer com que o acesso a armas de fogo seja difícil e complexo. Missões secundárias, comércio ilegal e PdMs do Mercado Negro são alguns exemplos de como o Mestre pode trabalhar as armas de fogo na campanha.

Ferramentas Utilitárias: Nem todo equipamento necessita ser uma arma direta, muitos equipamentos servem para auxiliar o personagem em suas missões e combates.

Qualidades das Armas

Preço: É o preço de uma unidade da arma ou item. Inclui acessórios básicos, como bainhas para armas corpo-a-corpo e aljavas para armas de disparo. Para armas de arremesso e demais itens, é preciso comprar coldre ou bolsa com cinto separadamente.

Dano: É o dano causado pela arma sempre que o personagem acerta um ataque. O dano indicado nas tabelas não varia pelo tamanho do personagem (criaturas de tamanho maior ou menor que Médio possuem ajustes próprios de dano pelo atributo Força, seguindo a Tabela de Tamanhos, pág. 271).

As armas de arremesso precisam ser jogadas, pelo menos, na quantidade informada na Tabela de Armas para causar dano (por exemplo, as Shurikens possuem o valor (3) ao lado, o que significa que precisam ser lançadas 3 unidades para causar o dano dito na tabela). Veja mais em Lançar Projétil, pág. 264.

Armas duplas: Armas duplas possuem dois danos. Se atacar com somente uma extremidade da arma, use o primeiro dano. Se atacar com as duas extremidades, some os danos. Lutar com uma arma dupla é o mesmo que usar uma arma em cada mão e necessita da aptidão Ambidestria.

Crítico: Quando um personagem acerta um ataque com um resultado 15 ou 16 nos dados, consegue um acerto crítico. Algumas armas têm margem de ameaça maior que 15-16. Por exemplo, um acerto com uma Cimitarra pode ser um crítico com um rolamento 14, 15 ou 16.

Alcance: Você pode atacar um alvo dentro deste alcance da arma sem sofrer penalidades (por exemplo, até 25m para uma besta leve). Para uma distância até o dobro do alcance da arma, você sofre uma penalidade de –1 na precisão de ataque (até 50m para um arco composto). Para até o quádruplo do alcance (até 100m para um arco composto), você sofre –3 na precisão de ataque. Você não pode atacar um alvo além dessa distância.

Compartimento: Informa o peso e volume da arma, medidos em compartimentos. São dois valores: o primeiro informa a quantidade de itens, e o segundo a quantidade de compartimentos que eles ocupam (para as kunais, por exemplo, há 10/1, o que significa que 10 kunais ocupam 1 compartimento; já para espada grande há 1/2, o que significa que 1 única espada grande ocupa

2 compartimentos de itens). Itens marcados com “—” têm peso desprezível, exceto quando carregados em grandes quantidades.

Tamanho: Toda arma tem uma categoria de tamanho, que indica para qual tipo de criatura ela se destina. Assim, uma arma Média é própria para personagens Médios, como humanos. A tabela de armas constante neste livro foi feita para personagens médios. Armas para personagens maiores ou menores que Médios podem ser mais caras, mais baratas e/ou mais difíceis de serem encontradas, a critério do Mestre.

Um personagem pode usar uma arma com uma categoria de tamanho menor ou maior que a sua própria. No entanto, fazer isso causa uma penalidade de –3 na precisão de ataque. Um personagem não pode usar uma arma duas ou mais categorias de tamanho diferentes da sua.

Tipo: Uma arma causa dano por corte, perfuração ou esmagamento. Certas criaturas podem ser resistentes a certos tipos de dano.

Descrições das Armas

Ferramentas Utilitárias

[Ferramenta Utilitária] Boleadeira: Duas bolas interligadas por uma corda, feita para ser arremessada e emaranhar as pernas dos oponentes para que caiam. Usar um par de bola é uma ação padrão e consiste em um ataque à distância contra o alvo para deixá-lo “Caído” (Não existe dificuldade em levantar). Somente é possível arremessar uma bola por vez e ela possui alcance de 6m. É necessário Destreza 10 para se empunhar a boleadeira, que é considerada um projétil.

[Ferramenta Utilitária] Bomba de Fumaça: pequenas esferas que ao serem jogadas contra o chão criam uma pequena cortina de fumaça, ideal para ações furtivas ou para distrair o oponente. Bombas de fumaça criam uma área de camuflagem parcial, no formato de meia-esfera com 10m de diâmetro e dureza zero, por 3 turnos do usuário.

A bomba pode ser jogada a até 6m de distância. Usar qualquer quantidade é uma ação padrão. Ao usar mais de uma bomba, some suas áreas de efeito. Alvos dentro da área da fumaça têm direito a realizar a manobra Evadir, ou outra defesa capaz de retirá-los da área, contra um teste de CD do usuário.

[Ferramenta Utilitária] Bomba Luminosa: são pequenas esferas que ao serem jogadas contra o chão criam um forte brilho que ofusca aqueles em sua região de efeito (meia-esfera com 10m de diâmetro), ideal para ações furtivas ou para distrair o oponente. O brilho forte deixa todos da região de efeito ofuscados por 3 turnos enquanto estiverem na área.

A bomba luminosa segue as mesmas regras de uso e de defesas da bomba de fumaça.

[Ferramenta Utilitária] Bomba de Marcação: Uma bomba de tinta e cheiro, ao serem jogadas elas estouram arremessando uma tinta de cor forte com um cheiro característico feitas para tornar mais fácil a localização do oponente. O raio da explosão é de 10m de diâmetro circular. Todos na área de detonação devem passar num teste de Agilidade ou Prontidão Dif 9 + Inteligência do usuário ou ficarão marcados, ao tentar usar prontidão ou procurar para encontrar alguém marcado recebe +3 de bônus de precisão. Para se livrar da marcação o personagem precisa se lavar ou arrumar um jeito de mascarar o cheiro, normalmente algo que demore 10 à 15 minutos. Usar qualquer quantidade é uma ação padrão.

[Ferramenta Utilitária] Bomba Som de Trovão: Uma pequena bomba que explode fazendo um som extremamente alto de um trovão, feita para ensurdecer a todos, mas também para mascarar os sons de suas ações enquanto age durante a chuva ou tempestade. Todos dentro de uma esfera de 100m de diâmetro devem fazer um teste de Vigor Dif 18 para não ficarem *surdos* durante o próximo minuto (10 turnos). Aqueles que estiverem protegidos com tampões de orelha ou atrás de uma cobertura grossa o bastante

não são afetados. No entanto, o som do trovão pode ser ouvido até 1km de distância do ponto de explosão.

[Ferramenta Utilitária] Corrente: Uma corrente presa a alguma arma para aumentar o alcance de suas armas corporais, você pode pender uma arma Leve Simples, Marcial ou Especial a uma corrente para aumentar seu alcance, o limite de alcance é determinado pela força de quem manuseia, sendo 1m para cada 5 níveis em força, os testes de ataque podem ser rolados com CC ao invés de CD, caso a corrente não tenha mais que 3m de comprimento.

[Ferramenta Utilitária] Estrepes: Pregos de metal entrelaçados feitos para serem jogados no chão e dificultar a mobilidade. Cada “unidade” representa um pequeno pacote de estrepes. Ao jogar no chão, elas se espalham criando uma área circular de 5m de diâmetro centrada no ponto do arremesso. Todos que estão pisando a área das estrepes estão “Lentos” menos quando usam a ação de Atletismo “Saltar” que mantém o deslocamento normal. Atravessar a pé a área de estrepes causa 1 ponto de dano para cada metro de estrepe percorrido. Caso a personagem consiga se deslocar pela área sem precisar pisar nas estrepes ela ignora o dano. É possível arremessar 2 estrepes utilizando-se das duas mãos, criando duas áreas de estrepes. Não existe nenhum benefício em sobrepor uma mesma área com mais de uma unidade de estrepes.

Arremessar qualquer quantidade de estrepes é uma ação padrão e elas podem ser arremessadas até 6m de distância.

[Ferramenta Utilitária] Tampões de Ouvido: Tampões de ouvido para evitar de ser afetado por efeitos sonoros. Você despende uma ação de movimento para “sacar” e colocar os tampões (pode ser diminuído para ação livre com Saque Rápido) e fica Surdo enquanto estiver usando.

Armas Leves Simples

[Arma Simples] Ataque Desarmado: você pode atacar com um soco ou chute — ou qualquer outro golpe que use seu próprio corpo — como se fosse uma arma de corpo-a-corpo. No entanto, um ataque desarmado causa apenas dano não-letal. Você pode escolher ataque desarmado para aptidões como Especialista.

[Arma Leve Simples] Clava: Um pedaço de madeira empunhado como arma, geralmente usado como arma improvisada, como um galho de árvore ou pedaço de mobília. Sendo fácil de conseguir, seu preço é zero.

[Arma Leve Simples] Espada Curta: é o tipo mais comum de espada, muito usada por soldados, legionários e guardas de milícia — ou como arma secundária. Mede entre 40 e 50cm de comprimento.

[Arma Leve Simples] Faca Tática: simplesmente uma adaga, usada por diversos soldados e mercenários. Normalmente ela fica no cinto, é fabricada em diversas versões. A versão Karambit, por exemplo, é uma faca curva, com dois com uma ponta afiada lâmina curva para aumentar sua potência de corte. O pré-requisito mínimo de Força ou Destreza para armas leves, mas o dano base é reduzido em -1.

[Arma Leve Simples] Gládio: A mais antiga espada curta de dois gumes da humanidade. Usada primariamente para realizar golpes perfurantes simples.

[Arma Leve] Tonfa: trata-se de uma ferramenta que também era utilizada por agricultores na colheita de arroz, e que foi posteriormente adaptada como arma. A tonfa nada mais é que um pequeno bastão de madeira, com um cabo perpendicular fixado a um palmo das extremidades, permitindo movimentos circulares no ataque e boa defesa usando a parte lateral.

Armas Medianas Simples

[Arma Mediana Simples] Lança: “lança” é o nome de qualquer arma feita com uma haste de madeira e uma ponta afiada, natural ou metálica, com grande facilidade de fabricação. Uma lança pode ser arremessada usando a habilidade CC no teste de acerto e o atributo Força no cálculo de dano.

[Arma Mediana Simples] Maça: bastão metálico com um peso cheio de protuberâncias na extremidade, a maça é muito usada por religiosos que fazem votos de não derramar sangue. De fato, um golpe de maça nem sempre derrama sangue, mas esmaga ossos...

Armas Longas Simples

[Arma Longa Simples] Bastão: um cajado apreciado por viajantes e camponeses. O bastão é uma arma dupla: você pode usá-lo com as aptidões Ambidestria e Bloqueio Ambidestro. Se não possuir Ambidestria, ainda pode usar o bastão, mas com dano de arma +2 (e não +2/+2). A leveza e versatilidade do bastão também o permite ser usado com a aptidão Acuidade.

[Arma Longa Simples] Pique: essencialmente uma lança muito longa, é a arma perfeita para guardas medrosos, que não querem ficar perto de seus inimigos.

Armas Pesadas Simples

[Arma Pesada Simples] Tacape: versão mais perigosa da clava, maior e/ou com pregos. Não é uma arma muito elegante, mas faz o serviço.

Armas de Arremesso Simples

[Arma de Arremesso Simples] Faca de Arremesso (3): Armas clássicas dos mercenários, pequenas e versáteis. Podem ser utilizadas tanto no combate corporal quanto a distância, embora seu alcance seja menor do que o das shurikens. Usar em combate à distância é teste de CD e causa dano dependente do atributo Destreza. Você pode usar as facas de arremesso no combate corpo-a-corpo, como uma arma leve. Usar em combate corporal é teste de CC e causa dano dependente do atributo Força (ver Dano de Combate, pág. XX).

[Arma de Arremesso Simples] Senbon (3): São agulhas compridas e metálicas, usadas como projéteis. Você pode gastar uma ação padrão para arremessar três senbons. Além disso, o formato comprido das senbons ainda permite que estas possam ser usadas no combate corpo a corpo.

[Arma de Arremesso Simples] Shuriken(3): pequenos projéteis metálicos em forma de estrelas ou dardos. Você pode gastar uma ação padrão para arremessar três shurikens.

Armas de Disparo Leve

[Arma de Disparo Simples] Arco Curto: este arco bastante comum é próprio para caçadas, pois o tamanho pequeno é apropriado para manuseio em florestas e outros ambientes fechados. Exige as duas mãos.

[Arma de Disparo Simples] Besta Leve: um arco montado sobre uma coronha de madeira com um gatilho, a besta leve é uma arma que dispara virotes com grande potência. Recarregar uma besta leve é uma ação de movimento. Exige as duas mãos.

Armas Marciais Leve

[Arma Leve Marcial] Aian Nakkuru: Um par de armas leves que consistem em soqueiras com lâminas ao final. São feitas com um metal especial que facilita a infusão de energia amaldiçoada, qualquer que seja o tipo (comum, elemento, hijutsu...). É necessário Força ou Destreza 10 para usá-las.

Atacar com a parte da soqueira causa dano do tipo esmagamento. Atacar com as lâminas exige Ambidestria e causa dano do tipo corte. O valor do dano de arma é o mesmo; somente o tipo do dano é alterado. As aian nakkuru também podem ser usadas como armas de arremesso, tendo +1 de dano de arma cada uma. Somente é possível arremessar uma única unidade da aian nakkuru com cada mão.

No combate corpo-a-corpo, você pode usar a técnica Energizar para formar uma densa lâmina de energia amaldiçoada ao seu redor do fio da Aian Nakkuru. Usar com Energizar concede +1 de bônus de dano base, e usar com Afiar

aumenta o bônus para +2 de dano base. Estas armas foram feitas para serem usadas em par. Você não recebe estes bônus de dano caso use somente 1 unidade, nem recebe os benefícios em dobro caso use o par completo.

Essas armas ficam presas à mão, por terem formato de soqueiras, e gera -2 de penalidade nos testes de Desarmar contra o usuário. A aptidão Acuidade se aplica a Aian Nakkuru.

[Arma Leve Marcial] Kousen (15m): São linhas de aço comumente usadas para prender inimigos ou realizar combinação de ataques com tarjas explosivas, kunais e shurikens. Kousen é uma arma complementar que deve ser usada amarrada em projéteis (shurikens ou kunais). Atacar dessa forma é um teste de CD e não se pode usar essas manobras com Ataque Múltiplo.

Projétil com Linha: shurikens e kunais possuem orifícios nos quais o kousen pode ser amarrado. Você pode deixar esses projéteis já preparados dessa forma dentre os seus equipamentos. Neste caso, o número máximo de itens de projétil por compartimento é reduzido pela metade. Cada projétil com kousen tem alcance máximo de 15m.

Puxar projétil: quando você arremessa uma kunai ou shuriken que tem um kousen amarrado, caso erre o ataque, você pode usá-lo para puxar o projétil de volta para si, para apanhar a arma, ou puxar na direção do inimigo, para ataca-lo novamente na mesma ação. O segundo ataque recebe -2 de penalidade de precisão.

Amarrar: esta manobra somente pode ser feita contra um alvo desprevenido ou indefeso; também pode ser usada contra alvos fintados se você possuir Des 12. Você arremessa 6 projéteis amarrados com kousen (3 em cada mão) e os puxa para que se enrolem no corpo do alvo, que ficará impedido (a condição desprevenido/indefeso é mantida). Manter o alvo preso requer concentração e somente é possível usar esta manobra contra um único alvo.

Escapar das amarras é uma ação padrão e não requer testes. Opcionalmente, a vítima pode tentar se livrar com uma ação de movimento e um teste bem-sucedido de Força ou Escapar, Dif 17.

[Arma Leve Marcial] Ninja-To*: Este é o sabre ninja. A diferença entre a espada ninja e a katana samurai se dá na sua forma: a ninja-to tem forma reta e ponta também reta, pois é carregada nas costas e sacada em um corte vertical para baixo; enquanto que a katana possui uma leve curvatura e ponta semicurva, e o samurai leva sua espada na altura da cintura, realizando um corte transversal de baixo para cima ou horizontal.

[Arma Leve Marcial] Nunchaku*: formado por dois bastões curtos de madeira ligados por uma corrente ou tira de couro, o nunchaku era usado por camponeses para separar o joio do trigo, sendo mais tarde adotado como arma. Nunchaku também é considerado um “Ataque Desarmado” para critérios de receber benefícios (incluindo aptidão Lutador) ou usar aptidões de manobra. Opcionalmente você pode substituir o dano de arma do Nunchaku pelo da aptidão “Punho de Ferro” até o dano de arma +3, caso você a possua. Usar dessa forma é incompatível com Ambidestria. Enquanto estiver empunhando Nunchaku, você fica impedido de usar Punho de Ferro com Dano de Arma +4. Nunchaku lhe concede +1 para a manobra Bloquear. Você pode usar o nunchaku para executar a manobra agarrar ou desarmar sem as penalidades comuns mesmo que não possua aptidão Lutador.

[Arma Leve Marcial NC 6] Tachi: Considerada a predecessora da katana, sendo a principal arma do período Kotou, entre 900 e 1596. Sua aparência é relativamente parecida com sua sucessora, diferenciando em tamanho, ângulo da lámina e posição de seu meio (gravações). Sua diferença das outras armas marciais leves é que ela necessita de duas mãos e apenas Força 6 para empunhá-la, além da Tachi nunca poder receber os benefícios da aptidão Saque Rápido, no entanto, é a arma mais poderosa que um feiticeiro de 4 Grau consegue utilizar. Caso a campanha utilize de dinheiro, é recomendável que uma tachi seja uma arma mais cara que o padrão.

[Arma Leve Marcial] Sai (par): parecida com um grande garfo de metal, a adaga sai é própria para prender as armas do oponente. Você pode usar esta arma para executar a manobra desarmar sem as penalidades comuns.

[Arma Leve Marcial] Wakizashi: versão mais curta da katana. A katana e wakizashi, juntas, formam um conjunto chamado daisho — são as armas tradicionais do samurai. Alguns samurais carregam a wakizashi apenas como uma peça simbólica, enquanto outros a usam como arma secundária.

Daisho: Quando se compra Usar Arma: Katana, você também recebe proficiência para usar a Wakizashi. Todos os benefícios que você possuir para a Katana (por exemplo, a aptidão Especialista) também são aplicados para a Wakizashi. Se possuir Força ou Destreza 12, você pode empunhar uma Katana e uma Wakizashi ao mesmo tempo usando aptidão Ambidestria.

A aptidão Acuidade se aplica a Wakizashi.

Armas Marciais Medianas

[Arma Mediana Marcial] Chakram: Uma arma do subcontinente indiano, consiste num círculo perfeito de metal que é afiado na circunferência externa que pode ser arremessada ou possuir uma empunhadura para usar como arma de mão. Pode ser usado individualmente como uma arma de +3 de dano de arma, ou em par com ambidestria para possuir 4 de dano de arma. Pode ser arremessada como uma arma de arremesso de +5 de dano de arma. Acuidade se aplica ao Chakram. Apesar de ser uma arma mediana, Chakrans podem ser usados com uma mão só. Acuidade se aplica ao Chakram.

[Arma Mediana Marcial] Chicote: Uma arma mediana. Você pode atacar um inimigo a até 6m com um chicote. Esta arma pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas do adversário, permitindo realizar as manobras agarrar, desarmar e derrubar sem as penalidades comuns. A aptidão Acuidade se aplica ao chicote.

[Arma Mediana Marcial] Cimitarra: uma espada com a lâmina curva, leve e muito afiada. Por ser uma arma especializada em cortes profundos, um acerto crítico de cimitarra causa um nível de sangramento para cada 3 de dano base, ao invés de 4. Mesmo com “Guerreiro”, não é possível atropelar alguém com uma Cimitarra.

[Arma Mediana Marcial] Corrente com Cravos: Uma arma mediana. Você pode atacar um inimigo a até 6m com uma corrente com cravos. Esta arma pode se enroscar nas mãos, pernas ou armas do adversário, permitindo realizar as manobras agarrar, desarmar e derrubar sem as penalidades comuns.

[Arma Mediana Marcial] Espada Longa: Espada de dois gumes com lâmina reta medindo entre 80cm e 1m. Pode ser usada tanto para cortar quanto para perfurar.

[Arma Mediana Marcial] Florete: a lâmina leve e fina desta espada torna a arma muito precisa. Por ser uma arma especializada em achar aberturas, ao realizar um acerto crítico, a Defesa Debilitada (-1) devido ao crítico de uma arma de perfuração não pode ser retirado com uma ação completa. A aptidão Acuidade se aplica ao florete. Contudo, usá-la sem Acuidade causa penalidade de -1 de dano base. Mesmo com “Guerreiro”, não é possíLvel atropelar algueLm com um florete.

[Arma Mediana Marcial] Katana: a espada tradicional do samurai, e usada por alguns ninjas, tem lâmina levemente curva e apenas um gume. Apesar de grande, com treinamento especial (Ambidestria), pode ser usada com uma só mão, sem alteração no dano.

Daisho: Quando se compra Usar Arma: Katana, você também recebe proficiência para usar a Wakizashi. Todos os benefícios que você possuir para a Katana (por exemplo, a aptidão Especialista) também são aplicados para a Wakizashi. Se possuir Força ou Destreza 12, você pode empunhar uma Katana e uma Wakizashi ao mesmo tempo usando a aptidão Ambidestria.

[Arma Mediana Marcial] Kusarigama: Consiste numa Kama e um peso de metal (kusari fundo) conectados por uma corrente. Uma das armas mais clássicas do arsenal shinobi por seu potencial de manipular o oponente e também por sua facilidade de ser escondida. É a arma assinatura do shinobi Sanshoe uo no Hanzoe . É possível utilizar apenas a foice ou apenas o peso no ataque (com uma mão), porém utilizando as duas mãos com Ambidestria que se tira o máximo de dano da Kusarigama, mudando seu dano para +3, caso não seja usada com nenhuma manobra. Pode ser usada para realizar as manobras

Desarmar, Agarrar e Derrubar sem as penalidades comuns. Atacar com a kama causa dano de Corte, atacar com o peso causa dano de esmagamento. Kusarigama pode ser usada a até 6m de distância do alvo. Acuidade se aplica à Kusarigama.

[Arma Mediana Marcial] Lâmina Oculta: Consiste numa braçadeira com uma lâmina retrátil que pode ser escondida facilmente. Você recebe +2 de bônus de precisão em prestidigitaçâo para esconder sua arma (oposto contra prontidão). Pessoas que não sabem da existência da Lâmina Oculta estão suscetíveis a receberem uma Ataque Furtivo. Usar apenas uma Lâmina Oculta confere +3 de dano de arma, porém usar duas com ambidestria aumenta o dano de arma para 4. Lâmina Oculta não pode ser usada para bloquear. Acuidade se aplica a Lâmina Oculta.

[Arma Mediana Marcial] Machado: diferente de uma machadinha, este não é um instrumento para corte de árvores, mas sim uma arma capaz de causar ferimentos terríveis. Caso deseje, pode usar a sua ação de movimento junto da ação padrão para realizar um ataque brutal, ganhando +1 de dano de arma. Você não pode utilizar aptidões de manobra se atacar desta forma (mesmo as que forem permitidas com esta arma).

[Arma Mediana Marcial] Martelo de Guerra: outra ferramenta modificada para combate, o martelo de combate é muito eficiente contra alguns tipos inimigos mais resistentes a danos por corte ou perfuração. O martelo de guerra ignora 1 ponto de dureza de objetos e corpos.

[Arma Marcial Mediana] Pá de Monge (D): Um bastão contendo uma pá numa ponta e uma lua crescente na ponta oposta. Usada por monges budistas em viagens para poder dar descanso digno aos mortos que encontrassem e ao mesmo tempo se proteger. Tradicionalmente nenhum dos lados era afiado, porém é uma opção viável. Caso não afie, ela será uma arma de Esmagamento. Caso afie um dos lados, ela será de Corte ou Perfuração, podendo fazer qualquer combinação de 2 tipos de dano. Afiar ou retirar o fio (trocar o tipo de dano) de uma das hastes pode ser feito facilmente despendendo 1 minuto. Pode ser usada para realizar a manobra Desarmar sem as penalidades comuns. Pá de Monge pode ser usada com Acuidade.

[Arma Mediana Marcial] Shuang Gou: Também conhecida como Espada Gancho de Tigre ou Espadas do Sol e da Lua. Shuang Gou são espadas usadas em par contendo uma lâmina que se curva na forma de um gancho para perfurar, prender seus inimigos ou suas armas ou derrubá-los enquanto as lâminas de trás é naturalmente cortante. Apesar de ser uma arma mediana, Shuang Gou pode ser usada com uma mão só. Elas foram feitas para serem usadas juntas, possuindo apenas 1 de dano de arma se utilizar apenas uma, porém 3 se utilizada em par. Shuang Gou podem ser usadas para realizar as manobras Desarmar, Agarrar e Derrubar. Shuang Gou pode ser usada com Acuidade.

[Arma Mediana Marcial] Tekko-Kagi: Garras de mão, originalmente ferramenta de agricultura para cortar facilmente ervas daninhas, shinobis ás adaptaram como armas e ferramentas de escalada. Apesar de ser uma arma mediana, é possível usar Tekko-kagi com uma mão só. É possível usar um par de Tekko-Kagi através da aptidão “Ambidestria” aumenta o dano de arma de 3 para 4. Por ser uma arma presa nas mãos do shinobi, não é possível desarmar Tekko-kagi, no entanto, ela nunca pode receber os benefícios de “Saque RaLpido”. Um shinobi com Tekko-kagi recebe +1 (ou +2 casos use um par) de precisão nos testes de Atletismo para Escalar. Tekko-kagi podem causar tanto dano de Corte quanto de Perfuração, podendo ser escolhido pelo usuário. Tekko-Kagi pode ser usada com Acuidade.

Armas Longas Marciais

[Arma Marcial Longa] Foice: diferente da ferramenta usada por fazendeiros, uma foice de combate é mais forte e balanceada. Tentar bloquear uma foice desarmado causa -1 de precisão no teste de CC.

[Arma Marcial Longa] Ōtsuchi: Um grande martelo de guerra feito de madeira e utilizada por samurais na era feudal. Apesar de ser feito de madeira, sua principal função era demolição de estruturas. Ao usar a aptidão arremessar, você adiciona +4m à distância de arremesso e aumenta a distância máxima de arremesso para 14m (Você ainda precisa das aptidões Guerreiro e Arremessar para não sofrer penalidades).

[Arma Marcial Longa] Yari: As lanças japonesas, utilizadas desde os primórdios através do Soujutsu. Por atacar com grande precisão em um único ponto, ela ignora 1 ponto de dureza de corpo (não adicionável com outras formas de ignorar dureza).

Armas Pesadas Marciais

[Arma Pesada Marcial] Espada de Duas Lâminas: Uma arma dupla pesada. Duas espadas longas, presas em lados opostos de um mesmo cabo. Ao usar as duas lâminas juntas com Ambidestria a arma fica mais mortal que apenas 2 espadas, mudando seu dano para 5 de dano de arma.

[Arma Pesada Marcial] Espada Grande: enorme e muito pesada, esta espada tem 1,5m de comprimento. É uma das armas mais poderosas que uma criatura Média consegue empunhar.

[Arma Pesada Marcial] Machado Grande: este imenso machado com lâmina dupla é uma das armas mais perigosas que existem. Você pode atacar com esta arma usando uma ação completa para ganhar +1 de dano de arma. Você não pode utilizar aptidões de manobra se atacar desta forma (mesmo as que forem permitidas para armas pesadas).

Armas de Disparo Marciais

Arco Composto: este arco é feito com materiais melhorados e dispara com mais força que um arco comum, tendo mais alcance e causando maior dano. Usar um arco composto exige as duas mãos.

Arco Longo: este arco reforçado tem a altura de uma pessoa. Diferente do arco curto, é próprio para campos de batalha e outras áreas abertas — seu longo alcance permite atingir o inimigo a grandes distâncias. Exige as duas mãos.

[Arma de Disparo Marcial] Besta Pesada: versão maior e mais potente da besta leve. Recarregar uma besta pesada é uma ação padrão. Usar esta besta também exige as duas mãos.

Armas de Fogo

Dispositivos que impelem um ou vários projéteis através de um cano pela pressão de gases em expansão produzidos por uma carga propelente em combustão. O mercado de armas disponibiliza uma gama de modelos, das mais simples as mais sofisticadas quanto ao mecanismo de funcionamento, de diversos calibres e potências.

Regras de uso: As armas de fogo apresentam mecanismos complexos, portanto, podem vir a falhar em meio o combate, ainda mais caso falte manutenção e cuidado com as mesmas. O player sempre deve lembra-se de dizer ao mestre que irá tirar um tempo do personagem para cuidar de seu equipamento, caso o contrário, terá uma penalidade maior nos testes de recuperação.

Recarregar: Para fazer a recarga da munição de suas armas, é necessária uma ação de movimento. Se possuir a aptidão *Saque Rápido* é possível recarregar usando uma ação parcial.

Testes de Recuperação: Em caso de uma falha crítica com sua arma, você deverá realizar um teste de *Mecanismos*, para arrumar a pane de sua arma, caso tire uma falha nesse teste, você pode optar por tentar novamente em seu próximo turno com *-2* na Dif. ou, pode dizer para o mestre que vai despender uma ação completa para resolver a pane, só é possível gastar a ação completa, caso tenha realizado o teste e falhado. Realizar o teste é uma ação livre em seu turno.

Caso tire uma falha crítica no teste de mecanismo sua arma terá uma pane severa e ficara inutilizável. A Dif. padrão do teste de *Mecanismo* é: 4 + Pré-

requisito de Destreza + Metade do seu NC. Caso o player não faça a manutenção de seu armamento constantemente, a Dif. aumenta em +3.

Pistolas: Armas normalmente mais compactas, para ter um manuseio e armazenamento melhor. Muito usadas como armas secundárias, em caso de ter um calibre maior a seu dispor. Uma pistola é uma arma leve

[Pistola] FN Five-Seven: Uma pistola semiautomática. Seu nome é devido ao diâmetro de seu cartucho, sendo de 5,7 mm. Para utilizar essa arma, é necessário *Destreza 6* e *Usar arma: FN Five-Seven.*

Está arma pode ser usada com *Ambidestria*.

Compacta: É fácil achar lugar para essa arma, portanto, *2* delas ocupam apenas *1* compartimento.

Rajada: Com uma ação padrão, você dispara 4 projéteis de uma vez, tornando o ataque mais difícil de ser evitado, recebendo +1 no acerto. Caso esteja utilizando duas pistolas com a aptidão *Ambidestria*, para se beneficiar do bônus, deve-se disparar 2 projéteis de ambas as armas.

[Pistola] Revólver RT-608/ .357 MAG: Está arma é de armação grande se comparada com outros revólveres. Seu diferencial é um tambor com 8 cartuchos em calibre .357Magnum, uma excelente escolha para fazer estrago. Para utilizar essa arma, é necessário *Destreza* 8 e *Usar arma: Revólver RT-608.*

Está arma pode ser usada com *Ambidestria*.

Pistoleiro: Se estiver usando dois revólveres com *Ambidestria*, você pode recarregar ambas com uma *Ação de Movimento.*

Carregador leve: Os tambores são menores e por isso é possível levar 3 por *Compartimento.*

[Pistola] Desert Eagle: A Desert Eagle é uma pistola semiautomática, de ação simples, operada por gás, que utiliza vários calibres, sendo de destaque o .50 Action Express, .44 Magnum, .357 Magnum e .22 Long Rifle. Para utilizar essa arma, é necessário *Destreza 10* e *Usar Arma: Desert Eagle.*

Está arma pode ser usada com *Ambidestria*.

Canhão de mão: Devido sua enorme potência, essa arma tem que ser usada com ambas as mãos, para não receber *-3* no teste de acerto. Se você alcançar *Força 12*, torna-se possível usar **Desert Eagle** com apenas uma mão, podendo assim fazer uso da aptidão *Ambidestria*.

Alta penetração: A potência dessa arma é muito alta, fazendo com que ultrapasse a proteção de inimigos. Essa arma consegue ignorar *1* de *Dureza* corporal.

Submetralhadoras: *Pistola-metralhadora ou submetralhadora, ou ainda metralhadora de mão, é uma arma automática leve que pode eventualmente ter seletor de tiro: semiautomático, rajada de 3 tiros e rajada contínua.*

Regra especial: Todas as *Submetralhadoras* sempre dão tiros por rajada no sistema. Portanto, em uma ação de ataque, você sempre ira gastar 3 disparos.

[Submetralhadora] MP5: A MP5 é uma submetralhadora 9x19mm Parabellum de projeto alemão, desenvolvida na década de 1960. Para utilizar essa arma, é necessário *Destreza 12* e *usar Arma: MP5.*

Rajada avançada: Você pode gastar uma ação completa para gastar 10 tiros do pente. Dessa maneira, caso você acerte, poderá rolar o grau do dano novamente, ficando com o melhor dentre os dois.

A queima roupa: Essa arma não recebe penalidade de *-3* por combate próximo. (1m)

[Submetralhadora] Uzi: A Uzi é uma família de pistolas-metralhadoras compactas israelenses operadas por recuo de gases e ferrolho aberto. Para utilizar essa arma, é necessário *Destreza 10* e *Usar Arma: Uzi.*

Está arma pode ser usada com *Ambidestria*.

Carregadores leves: É possível levar dois pentes dessa arma por compartimento.

A queima roupa: Essa arma não recebe penalidade de *-3* por combate próximo.

Fuzis: *Um fuzil é uma arma media, também conhecida como rifle. O fuzil é uma arma de fogo portátil, de cano longo, provida de uma coronha para o cavado do ombro, podendo ter a operação de repetição, semiautomática ou automática.*

[Fuzil] AK-47: O AK-47, ou AK como é oficialmente conhecida, também conhecida como Kalashnikov, é um fuzil de assalto de calibre 7,62x39mm. Para utilizar essa arma é necessário *Destreza 14* e *Usar Arma: AK-47.*

Anti-blindagem: Essa arma é capaz de ignorar até *2* pontos de *Dureza*. Além disso, causa dano dobrado a estruturas.

[Fuzil] AR-15: Um fuzil estilo AR-15 ou fuzil de plataforma AR-15, é um fuzil semiautomático leve baseado no projeto Colt AR-15. Para utilizar essa arma, é necessário *Destreza 12* e *Usar Arma: AR-15.*

Rajada falsa: Você realiza 5 disparos de uma vez, dificultando a defesa de seu inimigo. Ao gastar uma ação padrão e *Rajada falsa*, você pode realizar um teste de finta contra seu inimigo.

[Fuzil] Marlin 1894 Tactical: O Marlin Model 1894 é um rifle de repetição por ação de alavanca. Para utilizar essa arma, é necessário *Destreza* 13 e *Usar Arma: Marlin 1894 Tactical.*

Dedo nervoso: Você aciona a alavanca rapidamente, efetuando 3 disparos, que aumentam o dano em +1.

Fuzis de precisão: *Fuzil de precisão ou espingarda de precisão é uma arma pesada que é retrabalhado em sua estrutura para poder dar tiros de maior alcance e precisão.*

[Fuzil de precisão] Barret M82: Barrett M82 é um fuzil de precisão antimaterial semiautomático que dispara um projétil de grosso calibre .50 BMG, com 12,7 mm de diâmetro. Para utilizar essa arma, é necessário *Destreza 15, Força 6* e *Usar Arma: Barret M82.*

Especificações: A trajeto do disparo é em *Linha*. Além disso, para recarregar essa arma, sempre será necessária uma ação de movimento, mesmo que possua *Saque rápido.*

Arma de distância: Para realizar um ataque com esta arma, primeiro alvo deve estar a no mínimo 15 metros.

Prender a respiração: Com uma ação completa e um sucesso em um teste de Concentração (dif 20), o usuário pode acertar automaticamente os alvos dentro do alcance, causando dano fixo igual a Destreza+Dano da arma. Para cada vez usada além da primeira na cena, a dificuldade aumenta em +3.

Obstáculos: Cabe ao mestre decidir quais obstáculos presentes no caminho podem parar a viajem do projétil, porém, essa arma é um rifle de calibre .50, então obstáculos como madeira, paredes de alvenaria, vidros, paredes de concreto e metais finos seriam atravessados mais facilmente, enquanto obstáculos mais densos, como placas de aço reforçado parariam o projétil.

Espingardas: *Caçadeira ou Espingarda, é uma espingarda normalmente utilizada para caça. Há espingardas de repetição, semiautomáticas, cano duplo ou cano monótiro. Produzidas no calibre 12.*

[Espingarda] Cano serrado: Uma caçadeira de cano serrado ou escopeta de cano serrado é um tipo de escopeta com um cano mais curto - normalmente com menos de 18 polegadas - e muitas vezes uma coronha encurtada ou ausente. É sempre necessário utilizar as duas mãos para segurar essa arma. Para utilizar essa arma, é necessário *Destreza 10* e *Usar Arma: Cano serrado.*

Caixão fechado: O disparo dessa arma libera diversos fragmentos em direção ao alvo, fazendo que conforme mais perto esteja, mais dano sofra. Caso atire à no máximo 7m, você recebe *+1* de *dano.*

Carregamento diferenciado: Essa arma não depende de pentes de munição, você deve inserir uma por uma das munições na arma. (continua seguindo a regra de carregamento padrão.)

Contenção de massa: Devido os diversos fragmentos que são disparados, os disparos desta arma contam com área de efeito em: Cone. (3m)

[Ferramenta Utilitária] Granada explosiva: Granada é um artefato bélico com uma câmara interna que leva uma carga de arrebentamento, o qual em geral se lança a pequena distância com as mãos ou com o auxílio de um lança-granadas. Para usar uma granada, é necessária uma ação parcial para remover o pino e uma ação padrão para arremessar. Após arremessar a granada, ela levara *1* turno para explodir.

É possível arremessar uma granada até 20m de distância, o alcance da explosão é de 4m. Aqueles que forem atingidos pela explosão, deverão fazer um teste de *Vigor* Dif18, para não ficarem caídos.

Lança-granadas: *Um lança-granadas é um dispositivo ou arma que lança granadas com maior acurácia, alta velocidade e distâncias maiores que um soldado poderia jogar com a mão.*

Especificações: A área de explosão é um *círculo* de *4m*. Além disso, para recarregar essa arma, sempre será necessária uma ação de movimento, mesmo que possua *Saque rápido.*

[Lança-granadas] Milkor MGL-M32: O Milkor MGL é um lança-granadas de 40 mm. Para utilizar essa arma, é necessário *Destreza 10* e *Usar Arma: M32.*

Destroyer: As granadas disparadas pelo MGL-M32, tem explosão ao haver contato com o alvo, logo não depende de 1 turno para explosão.

Julgamento de fogo: Você despende uma ação completa, e assim realiza os seis disparos do M32. O cálculo de dano muda e passa a ser o seguinte: Cada granada passa a causar 8 de dano fixo (sem sua *Destreza*). Você pode mirar todos os disparos em um mesmo alvo, recebendo -3 no teste de acerto, e seu alvo não poderá usar *Esquiva* ou *Antecipar*.

Equipamentos:

[Equipamento] Bolsa de Armas: Essa é uma mala, feita para ter um transporte simples, mas lhe dar um bom espaço para guardar suas armas. Essa bolsa lhe da *+5 compartimentos*. Você ainda recebe a penalidade de sobrepeso, mas pode soltar a bolsa em algum lugar seguro ou de sua preferência, e para ter acesso a bolsa, é necessária uma ação parcial, caso possua *Saque Rápido*, abrir a bolsa e pegar a arma ou munição torna-se uma ação livre.

[Equipamento] Bandoleira: Uma arma presa a *bandoleira* pode ser solta e ainda continuar no corpo do personagem, acompanhando sua movimentação enquanto está com as mãos livres.

[Equipamento] Colete Balístico: Colete à prova de balas ou colete balístico são vestimentas especiais que protegem os utilizadores contra projéteis ou destroços de artefatos militares. Normalmente são feitos de Kevlar, uma fibra de aramida, material sintético semelhante ao náilon. Um colete fornece para você *+10* de *Absorção.*

Tabelas de Equipamentos, Itens e Serviços

TABELA DE ARMAS

Armas Simples

Armas	Preço	Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
Desarmado	--	+0	--	15-16	--	Esmagamento

Armas Leves

Armas	Preço	Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
Clava	--	+1	--	15-16	1 Item/comp.	Esmagamento
Espada Curta	--	+2	--	15-16	1 Item/comp.	Cortante
Faca Tática	--	+2	--	15-16	1 Item/comp.	Perfuração/Cortante
Gládio	--	+2	--	15-16	1 Item/comp.	Perfuração
Tonfa	--	+1/+1	---	15-16	2 Itens/comp.	Esmagando

Armas Medianas

Armas	Preço	Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
Lança	--	+3	10m	15-16	1 Item/comp.	Perfuração
Maça	--	+3	--	15-16	1 Item/comp.	Esmagamento

Armas Longa

Armas	Preço	Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
Bastão	--	+2/+2	--	15-16	1 Item/comp.	Esmagamento
Pique	--	+3	--	15-16	1 Item/comp.	Perfuração

Armas Pesadas

Armas	Preço	Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
Tacape	--	+4	--	15-16	1 Item/comp.	Esmagamento

Arma de Arremesso

Armas	Preço	Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
Faca de Arremesso	--	+1(3)	15m	15-16	10 Itens/comp.	Perfuração
Senbon	--	+1(3)	20m	15-16	15 Itens/comp.	Perfuração
Shuriken	--	+1(3)	15m	15-16	18 Itens/comp.	Cortante

Armas Leves

Arma de Disparo

Armas	Preço	Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
Arco Curto	--	+1	25m	15-16	1 Item/comp.	Perfuração

Besta Leve	--	+2	25m	15-16	1 Item/comp.	Perfuração

Armas Maciais Leve

Ain Nakkuru	--	+1/+1	15m	15-16	10 Itens/comp.	Perfuração
Kousen	--	--	--	--	1 Item/ comp.	--
Ninja-To	--	+1	--	14-15-16	1 Item/comp.	Corte
Nunchaku	--	+2(+3)	--	15-16	1 Item/comp.	Esmagamento
Tachi	--	+2	--	15-16	1 Item/2 comp.	Corte
Sai	--	+1/+1	20m	15-16	1 Par/1 comp.	Perfuração
Wakizashi	--	+2	--	15-16	1 Item/1 comp.	Corte

Armas Marciais Medianas

Chakram	--	+3/+1[+5]	20m	15-16	1 Item/1 comp.	Corte
Chicote	--	+1	6m	15-16	1 Item/1 comp.	Corte
Cimitarra	--	+2	--	14-15-16	1 Item/1 comp.	Corte
Corrente com cravos	--	+2	6m	15-16	1 Item/1 comp.	Perfuração
Espada Longa	--	+4	--	15-16	1 Item/1 comp.	Corte/Perfuração
Florete	--	+2	--	14-15-16	1 Item/1 comp.	Perfuração
Katana	--	+3	--	15-16	1 Item/1 comp.	Corte
Kusarigana	--	+1/+1(+3)	--	15-16	1 Item/1 comp.	Corte
Martelo de Guerra	--	+3	--	15-16	1 Item/comp.	Esmagamento
Pá de Monge	--	+2/+2	--	15-16	1 Item/comp.	Corte/Perfuração
Shuang Gou	--	+1/+1	--	15-16	2 Itens/1 comp.	Corte/Perfuração
Tekko-Kagi	--	+3/+1	--	15-16	2 Itens/1 comp.	Corte/Perfuração

Armas Marciais Longas

Foice	--	+4	--	15-16	1 Item/2 comp.	Corte
Otsuchi	--	+4	2m	15-16	1 Item/2 comp.	Esmagamento
Yari	--	+4	2m	15-16	1 Item/2 comp.	Perfuração

Armas Marciais Pesadas

Espada de Duas Lâminas	--	+2/+2 (+5)	--	15-16	1 Item/2 comp.	Corte
Espada Grande	--	+5	--	15-16	1 Item/1 comp.	Corte
Machado Grande	--	+5(+1)	--	15-16	1 Item/ 1 comp.	Corte

Armas Marciais de Disparo

Arco Composto	--	+3	10+2m x Destreza	15-16	1 Item/1 comp.	Perfuração
Arco Longo	--	+3	10+2m x Destreza	15-16	1 Item/1 comp.	Perfuração
Besta Pesada	--	+4	35m	15-16	1 Item/1 comp.	Perfuração

Armas de Fogo

FN Five Seven	--	+1	15m	15-16	1 Item/1 comp.	14 Disparos	Perfuração
Revolver	--	+2	17m	14-15-16	1 Item/1 comp.	8 Disparos	Perfuração
Desert Eagle	--	+3	20m	15-16	1 Item/1 comp.	8 Disparos	Perfuração
Espingarda Cano Serrado	--	+4(+5)	14m	15-16	1 Item/1 comp.	6 Disparos	Perfuração
MP5	--	+4	20m	15-16	1 Item/2 comp.	30 Disparos	Perfuração
Uzi	--	+2	15m	14-15-16	1 Item/1 comp.	25 Disparos	Perfuração
AK-47	--	+5	40m	15-16	1 Item/2 comp.	20 Disparos	Perfuração
AR-15	--	+4	30m	14-15-16	1 Item/2 comp.	25 Disparos	Perfuração
Marlin	--	+4	55m	15-16	1 Item/2 comp.	8 Disparos	Perfuração
Barret	--	+6	100m	15-16	1 Item/2 comp.	5 Disparos	Perfuração
Lança Granadas	--		40m	15-16	1 Item/2 comp.	6 Disparos	Explosão

Ferramentas Utilitárias

Boleadeira	--	--	6m	--	6 Itens/1 comp.	--
Bomba de Fumaça	--	--	6m	--	6 itens/1 comp.	--
Bomba Luminosa	--	--	--	--	6 Itens/1 comp.	--
Bomba de Marcação	--	--	--	--	6 Itens/1 comp.	--
Bomba Som de Trovão	--	--	--	--	6 Itens/1 comp.	--
Corrente	--	--	1m-4m	--	1 Item/1 comp.	Esmagamento
Estrepes	--	+1	6m	--	2 Itens/1 comp.	Perfuração
Granada Explosiva	--	+4	6m	15-16	3 Itens/1 comp.	Explosão
Tampões de Ouvido	--	--	--	--	--	--

MUNIÇÕES

Especificação	Preço	Compartimentos	Tipo
Pistolas	--	1 item/ 1 comp.	Perfuração
UZI	--	2 item / 1 comp.	Perfuração
MP5	--	1 item / 1 comp.	Perfuração
Fuzis	--	1 item / 1 comp.	Perfuração
Fuzis de precisão	--	1 item / 1 comp.	Perfuração
Espingardas	--	8 item / 1 comp.	Perfuração
Lança-granadas	--	6 item / 1 comp.	Fogo

Equipamentos	Tipo	Preço	Bônus de Absorção	Penalidade de Armadura	Compartimentos
Bolsa de armas	Leve	--	+0	---	+5
Bandoleira	Leve	--	+0	---	---
Colete Balístico	Leve	--	+10	---	-1

Maldições

Um importante grupo de inimigos presentes no universo de Jujutsu Kaisen são as maldições, espíritos derivantes que tomam uma postura agressiva, atacando pessoas e causando distúrbios, sendo criadas através do acúmulo de energia negativa no mundo.

Custo: O Custo de qualquer efeito, caso não for mencionado em sua descrição, custará o nível do Poder usado. O Nível de poder usado variará, sendo a escolha do PJ, sendo usado para calcular danos, alcance por exemplo. Exemplo: Nobara gastou 4 pontos de energia amaldiçoada (4 níveis de poder), tendo 10 em espirito, eu seguirei o seguinte calculo: 10/2+4 (seguindo as regras do cálculo de nível de poder.).

Criação: Você pode usar algum efeito do poder para criar uma "munição" para uma arma. Você recebe os benefícios do efeito no tiro. Para usar esse benefício, se precisa da aptidão engenheiro, e trocar os parâmetros de espirito para mecanismos. Dito todas as regras, iremos para os efeitos permitidos:

Aptidões de Maldição: Energia Expandida**,** Enxame, Brutalidade, Compartimento Especial, Crescimento, Membros Extras, Membro Expandido, Pele Resistente, Regeneração Acelerada, Sangue Venenoso, Vitalidade Aumenta.

Aptidões: As maldições podem pegar todas as aptidões normais incluindo Domínio simples e Expansão de Domínio para maldições de grau especial.

Poder: Manifestação de Maldição.

Poderes Inatos: Chamas do Desastre, Mutação Ociosa, Plantas do Desastre, Ondas do Desastre.

Especial: Maldições com Poderes Inatos são geralmente de Classe 1 ou especiais, já as que têm Manifestação de Maldição são as mais comuns.

Armas Naturais

Pré-requisito: 4 de Força.

Benefício: Essa aptidão funciona igual a aptidão Punhos de Ferro, dando-lhe garras, dentes afiados e outras características para seus ataques desarmados.

Pele Resistente

Pré-requisito: Vigor 4

Benefício: Você automaticamente recebe 1 de dureza para todo tipo de ataque.

Nível 2: Ao alcançar Vigor 8 você pode comprar novamente essa aptidão para evolui-la. Agora sua dureza aumenta para 2.

Nível 3: Ao alcançar Vigor 12 você pode comprar novamente essa aptidão para evolui-la. Agora sua dureza aumenta para 3.

Grau Especial: Caso seja uma maldição de grau especial terá acesso a novos níveis.

Nível 4: Ao alcançar Vigor 16 você pode comprar novamente essa aptidão para evolui-la. Agora sua dureza aumenta para 4

Nível 5: Ao alcançar Vigor 20 você pode comprar novamente essa aptidão para evolui-la. Agora sua dureza aumenta para 5

Compartimento Especial

Pré-requisito: Espírito 1

Benefício: Dentro do corpo da maldição há um reservatório para diversos itens, você recebe 3 compartimentos extras que ficam dentro de você. Uma maldição com essa aptidão pode engolir a si mesma, para diminuir de tamanho, enquanto faz isso ela não pode agir e tem duração contínua, ficando do tamanho minúsculo.

Vitalidade Aumentada

Pré-requisito: Vigor 12

Benefício: A maldição possui muito vigor, sendo mais duradoura que as demais maldições, ela recebe pontos adicionais de Vitalidade, na quantidade de 3x o Vigor.

Energia Expandida

Pré-requisito: Espírito 15

Benefício: Esta aptidão segue as mesmas regras da aptidão Energia Expandida do Amaldiçoado ver na pág. (122)

Enxame

Pré-requisito: Espírito 2

Benefício: A maldição não é apenas uma, mas sim um bando de criaturas similares, todas pequenas e iguais que se movem juntas. Por causa de estarem organizadas dessa forma, seu corpo funciona como um personagem do tamanho definido pelos seus efeitos, com as seguintes regras alteradas.

Ataque em grupo: Toda vez que for atacar uma única pessoa corporalmente, a vítima é considerada flanqueada por você.

Movimento em grupo: Devido a muitas maldições estarem aglomeradas elas podem ser usadas como Efeito Névoa, possuindo área de efeito igual a 0,5m a cada 2 NF.

Dispersar: você age individualmente com cada parte do seu enxame. Você agora se torna um número de criaturas pequenas igual ao seu valor no atributo Espírito, divida sua vitalidade entre o número de criaturas, todas falham automaticamente em quaisquer testes de combate que fizerem e pode usar ações de movimento com cada uma, como também testes de perícia, como Furtividade. Se todas as partes suas forem mortas, você também é.

Especial: Caso alguém com Mutação Ociosa 5 use o Dispersar, ela pode definir uma das criaturas como a original. Todas as outras terão apenas 1 de vitalidade e continuam falhando em todos os testes de combate, enquanto a original conserva a vitalidade normal.

Restrição: não pode ser adquirida por uma maldição que seja maior que médio.

Crescimento

Pré-requisito: Vigor 6

Benefício: Seu tamanho aumenta para Grande.

Nível 2: Ao alcançar Vigor 12, você pode comprar novamente essa aptidão para evolui-la. Agora seu tamanho passa a ser considerado Enorme.

Nível 3: Ao alcançar Vigor 18, você pode comprar novamente essa aptidão para evolui-la. Agora seu tamanho passa a ser considerado Imenso.

Estômago Amaldiçoado

Pré-requisitos: Espírito 12

Benefício: Toda vez que você tiver sucesso na manobra Agarrar, você pode, ao invés de manter o inimigo nessa manobra, engoli-lo. Isso vai fazer com que ele vá para dentro do seu estômago, que é um local que guarda um personagem do mesmo tamanho que o seu, ou três de um tamanho inferior. Cada rodada que alguém estiver dentro do seu estômago, ela recebe dano fixo igual ao seu nível do atributo Espírito. Esse dano representa o avanço da maldição que impregna ali.
Para alguém se soltar, a vítima deve realizar um teste de CC resistido ou um teste de Força, ambos como ação padrão. Também é possível se soltar com a perícia Escapar (Dif igual a 2 + CC da Maldição).

Caso a vítima esteja portando uma arma cortante ou perfurante que ataque maldições, ao tentar se soltar com um teste de Força ou CC, ela causa dano na maldição, com grau decidido pelo teste.

Membros Extras

Pré-requisitos: Vigor 4

Benefício: Você cresce membros extras no seu corpo, que podem assumir a forma de um par de braços, um par de pernas, um tentáculo, asas, ou uma cauda.

- Par de Braços: Você recebe +1 na precisão de bloqueio
- Par de Pernas: Você recebe +10m de deslocamento
- Cauda: Você pode agarrar com uma ação de movimento.
- Asas: Você pode comprar e evoluir a perícia Voo.
- Tentáculos: Você pode agarrar até 3 alvos com uma única ação padrão

Adquirindo mais membros: Com o as evoluções dessa aptidão você pode adquirir outros membros, porém caso escolha membros já adquiridos anteriormente, os bônus não se acumulam.

Nível 2: Ao alcançar Vigor 10, você pode comprar essa aptidão novamente. Escolha um novo membro extra.

Nível 3: Ao alcançar Vigor 14, você pode comprar essa aptidão novamente. Escolha um novo membro extra.

Membro Expandido

Pré-requisitos: Vigor 8

Benefício: Agora, seus membros podem se esticar para fora do seu corpo, dando-lhe um alcance para seus golpes de CC igual a 5m + 1m por nível nesse poder. Você pode mantê-lo oculto e revelar em um combate, isso faz com que a vítima passe em um teste de Prontidão (dif igual a 7 + seu nível em Prestidigitação) ou ficará automaticamente fintado para esse ataque. A partir

da primeira vez, esse truque não pode ser reutilizado, pois a pessoa já conhecerá o membro expandido.

Regeneração Acelerada

Pré-requisitos: Espírito 12

Benefício: Você não precisa realizar testes para se recuperar da condição sangrando, curando-se em 1 nível de sangramento a cada rodada instantaneamente. Se desejar, pode ainda realizar o teste padrão de Vigor para recuperar 1 nível de sangramento adicional naquele turno.
Você ganha uma taxa de regeneração igual a 1 por rodada, além disso, se você perder algum membro pode regenerá-lo com uma ação de movimento. Essa técnica não permite regenerações de múltiplos membros no mesmo turno e não age quando você alcança 0 de vida.

Nível 2: Ao alcançar Espírito 16 e ter Energia Expandida, você pode comprar essa aptidão novamente, sendo capaz de melhorar sua regeneração. Sua Energia Amaldiçoada é tamanha que você consegue convertê-la em Vitalidade. Usando uma ação padrão, pague 1 ponto de Energia para cada 3 pontos de vitalidade recuperados.

Sangue Venenoso

Pré-Requisito: Químico

Benefício: Seu sangue é altamente toxico e mortal. Você pode aplicar venenos através do seu sangue. Ao sofrer qualquer nível de sangramento por um ataque corporal do alvo você aplica um veneno da perícia venefício no atacante.

Só é possível escolher um veneno por vez, podendo mudar a cada 5 NF.

Alteração de Parâmetros: Você muda o pré-requisito dos venenos de Venefício para o NF, liberando os novos venenos ao atingir o NF necessário e agora usa seu Vigor como Parâmetro para calcular a Dif dos venenos.

Especial: Caso tenha o poder Sekketsu Sōjutsu, toda vez que aplicar um nível de *sangramento* no alvo você aplica o veneno escolhido.

Feto Amaldiçoado

Você é filho de um humano com uma maldição então possui habilidades sobre humanas.

Pré-Requisito: Ser filho de um humano com uma maldição

Benefício: Ao comprar essa aptidão você poderá comprar uma aptidão de maldição listada a seguir:

Sangue Venenoso; Pele Resistente (Até Nível 2); Membros Extra (Somente Nível 1); Regeneração Acelerada (Somente Nível 1); Crescimento (Somente Nível 1).

Restrito: Caso não possua nenhum poder ou aptidão restrita você poderá pegar qualquer aptidão sem restrição, incluindo suas evoluções.

Restrição: Restrição Celestial não pode comprar esta aptidão.

Criação dos Poderes

Regra de Criação: Use a tabela de criação do personagem como referência para pontos de atributos, poderes e também seu atributo inicial.
Perícias: Uma Maldição não possui pontos de perícia, tendo quatro perícias principais onde ela usa o valor integral do atributo dela em seus testes. Nas outras, usa-se somente a ½ do valor do atributo dela.

Feiticeiros Jujutsu, a maioria deles, usam energia amaldiçoada de forma “ofensiva”, para causar danos em maldições, e possíveis condições.

Alcance: *Curto (5m + 1 por nível de Espírito)*

Só é possível manipular sua energia amaldiçoada até o fim do seu alcance máximo. Esse alcance é dito como “Alcance comum do Poder”. É possível trocar o nível de espirito por nível usado do poder.

Diâmetro: *0,5 Por nível de Espírito*

Para Áreas de efeito, utilize o tamanho do diâmetro para cálculo. Esse tamanho de diâmetro será descrito como “Diâmetro comum do Poder”. É possível diminuir a área de efeito, trocando o espirito por nível usado do poder.

Dano: *1/2 Espírito + Nível do Poder Usado*

Esse é o dano máximo que seu poder pode causar. Esse dano é dito como “dano comum do Poder”.

Dificuldade: *9 + ½ Espírito + Nível do Poder Usado*

Esse é o cálculo da dificuldade comum do poder. **Escolhendo Efeitos:** Ao comprar o nível 1 de poder, você ganha o efeito canhão. Conforme os níveis, você ganha mais efeitos, tendo que escolher cada efeito para certo nível.

VOCÊ ESCOLHE EFEITOS E COMPRA NÍVEIS DE PODER.

Exemplo: Megumi compra 2 níveis de manipulação (ofensiva), então, ele pode escolher por um dos três efeitos de nível 2 (que estarão sendo ditos mais a frente) É impossível deixar um efeito “em branco” para escolher depois.

Comprando o Poder pela segunda vez: Ao comprar esse poder novamente, o primeiro nível do poder é gratuito, ganhando o efeito canhão gratuitamente.

Parâmetros Elevados: Na criação da Manifestação de Maldição, você precisa definir os parâmetros de dano, alcance, dureza e dificuldade. O personagem possui 5 pontos de características que podem ser escolhidas no texto abaixo:

- Dano Adicional (1 Ponto): Todo Efeito de Manifestação Amaldiçoadas causa 1 ponto a mais de dano. Esta bonificação pode ser escolhida duas vezes.

- Alcance (1 Ponto): Todo efeito de Manifestação Amaldiçoadas tem o alcance comum, e pode ser aumentando para alcance médio (10m + 2 por nível de espírito) e alcance longo (15m + 3m por nível de espírito). Esta bonificação pode ser escolhida duas vezes pagando um ponto para cada.

- Tamanho (1 Ponto): Todo efeito de Manifestação Amaldiçoadas acerta somente um alvo, o feiticeiro pode escolher aumentar para tamanho 1,0m por nível de Espírito e tamanho de 2,0 por nível de Espírito em suas criações, manipulações e áreas de efeito. Esta bonificação pode ser escolhida duas vezes pagando um ponto para cada aumento no tamanho.

- Dureza Adicional (1 Ponto): Todo efeito de Manifestação Amaldiçoada possui 1 ponto a mais de dureza. Esta bonificação pode ser escolhida duas vezes.

▪ Dificuldade de Resistência Aumentada (2 Pontos): Todo efeito de Manifestação Amaldiçoada recebe +1 na dificuldade de resistência para os testes dos alvos.

Efeitos Nível 1

Canhão

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Alvo:** Uma criatura
❖ **Dano:** 2 por nível do poder
❖ **Duração:** Instantânea

Este Efeito permite ao personagem disparar um ataque em jato contra um alvo usando sua energia amaldiçoada, ou um projétil. O alvo atingido por este ataque sofre 2 pontos de dano para cada nível usado do poder.

A partir do nível 2 do poder, o usuário ganha a opção de utilizar este Efeito sem custo de energia amaldiçoada, porém o dano da técnica é dividido pela metade (bônus de dano também são divididos). Usar o canhão desta forma não permite a acumulação com qualquer tipo de benefício (como aptidões e uso conjunto com outros efeitos ou poderes, a menos que seja expressamente permitido).

Efeitos Nível 2

Orbe

❖ **Alcance:** comum do poder
❖ **Alvo:** Uma criatura
❖ **Dano:** comum do poder
❖ **Duração:** Instantânea

Você cria um projétil esférico de 0,5m de diâmetro e dispara contra o alvo. A técnica causa dano comum do poder.

Evoluções:
▪ Orbe Nv 7: Usar Orbe em nível 7 ou mais custa somente metade da energia amaldiçoada. Entretanto, o efeito não recebe benefícios de outros efeitos, aptidões de técnica ou poderes.

Raio

❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Alvo:** Uma ou mais criaturas (ver texto)
❖ **Dano:** 2 por nível do poder
❖ **Duração:** Instantânea

Você acerta seu inimigo com um raio, que não pode ser defendido com a reação de Bloqueio (a menos que seja um Bloqueio feito com uma arma especial). O Raio causa dano base igual a 2 por nível usado do poder.

Evoluções:
▪ Raio Nv 5: Você pode atirar um Raio para cada 2 níveis no poder, sendo um Raio para cada alvo. Os alvos devem estar a no máximo 4m de distância entre si.

▪ Raio Nv 8: Com uma ação completa, você pode disparar um Raio mais poderoso contra um único alvo. Este Raio causa +2 de dano base adicional.

Restringente

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Alvo:** Uma criatura
❖ **Área de Efeito:** Círculo
❖ **Duração:** Contínua

Este efeito permite a criação de pinos feitos de energia que são direcionados ao alvo para prendê-lo numa superfície, com um teste de CD. O alvo terá direito a uma ação defensiva e, caso falhe, será lançado a uma distância de 5m +1m por nível de Espírito do invocador, até encontrar uma superfície.

O alvo que encontrar uma superfície ficará *lento*, e também não poderá usar a manobra corrida (Atletismo). Caso não encontre uma superfície, o alvo não sofre nenhuma restrição. Para se livrar, ele deve gastar uma ação padrão um teste de Acrobacia ou Força (Dif padrão +2).

Evoluções:
- Restringente Nível 6: Ao invés de *lenta*, a vítima ficará *impedida*.

Tremor

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do poder
- **Área de Efeito:** Círculo de 2m de diâmetro
- **Duração:** Instantânea

A maldição faz parecer que quem está em seu efeito cai num buraco. Criaturas na área tem direito a uma ação defensiva, se falharem, ficarão *caídas*. Opcionalmente, terão direito gastar uma ação de movimento para realizar um teste imediato de Acrobacia para se manterem de pé.

Evoluções:
- Tremor Nível 4: o círculo tem diâmetro comum do poder

Efeitos Nível 3

Flechas

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do poder
- **Alvo:** Uma ou mais criaturas
- **Dano:** 2 por nível do poder
- **Duração:** Instantânea

Você lança vários projéteis feitos com sua energia. Os projéteis podem assumir qualquer formato, como flechas, agulhas ou pequenas esferas de energia. Cada projétil causa 2 pontos de dano e é possível criar 1 projétil por nível usado do poder.

Você pode concentrar todos os projéteis num mesmo alvo ou em múltiplos alvos dentro do alcance. Se houver qualquer bônus de dano, ele somente é aplicado uma única vez para cada alvo.

Fintar: Por 2 pontos de energia, você pode utilizar este efeito como uma Finta para encobrir seu próximo ataque à distância. Realize o teste de Finta utilizando a perícia Prestidigitação no lugar da Agilidade. O efeito não causa dano quando usado dessa forma.

Evoluções:
- Flechas Nível 6: Você aprendeu a não desperdiçar seus disparos. Quando mirar em um só alvo e ele for bem-sucedido na Esquiva ou a manobra Antecipar, você pode refazer o teste, mas causará metade do dano. O alvo não refaz a defesa.

- Flechas Nível 9: Você causa dano integral quando refizer o teste de ataque.

Lança

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do poder
- **Alvo:** Uma ou mais criaturas

❖ **Dano:** Comum do poder
❖ **Duração:** Instantânea

Você cria um espinho pontiagudo que surge a até 2m de distância e se estica contra seu inimigo. Esse ataque é especialmente bom em atravessar proteções, ignorando 2 pontos de dureza de barreiras e objetos. Você pode criar uma única lança para atingir um só alvo ou diversas lanças para múltiplos alvos dentro do alcance, dividindo o dano do poder entre a quantidade de inimigos atacados.

Evoluções:
▪ Lança Nível 6: Sua lança surge diretamente abaixo do inimigo, como um espinho, e ignora coberturas pré-existentes e anula as bonificações de defesa de alvos *caídos*. O alvo ainda deve estar dentro do alcance do poder.

▪ Lança Nível 9: O alvo deve fazer um teste de Prontidão antes de sua defesa. Se falhar, ficará desprevenido.

Ricochete

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Alvo:** Uma ou mais criaturas
❖ **Dano:** Comum do poder + Bônus (Ver texto)
❖ **Duração:** Instantânea

Você dispara um raio que salta de alvo em alvo, atingindo diversos inimigos. Escolha um alvo dentro do alcance desse efeito. Seu ataque atingirá até um inimigo a mais para cada 2 níveis no poder, à sua escolha, dentro de um máximo de 10m de distância do alvo original.
Se o alvo falha na defesa, o alvo seguinte sofrerá o dano base do efeito +1 de bônus cumulativo (máximo de +3). Se o alvo é bem-sucedido na defesa, o ataque termina

Evoluções:
▪ Ricochete Nível 9: O bônus cumulativo máximo aumenta para +5.

Efeitos Nível 4

Coluna

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Área de Efeito:** Coluna
❖ **Dano:** 2 por nível de poder.
❖ **Duração:** Instantânea

Escolha uma área. Você cria uma explosão no formato de uma coluna vertical, com diâmetro e altura comum do poder. O alvo que estiver na área atingida sofrerá 2 de dano por nível do poder.

Evoluções:
▪ Coluna Nível 7: Você pode dividir toda a área da coluna em colunas menores de 1m de diâmetro, escolhendo quais áreas serão atingidas ou não pela técnica. As mini-colunas ainda devem estar dentro da área de tamanho comum do poder

▪ Coluna Nível 10: Suas mini-colunas cercam os alvos em várias direções. Os alvos devem fazer um teste de Prontidão, e se falharem, ficarão com *defesa debilitada (-2)*.

Nuvem

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Área de Efeito:** Círculo com o dobro do tamanho

❖ **Dano:** Ver texto
❖ **Duração:** Concentração

Você exala uma nuvem quente, corrosiva ou com outra propriedade de sua escolha. Ela é disparada em formato de cone e então se assenta no ambiente, preenchendo uma área com formato circular de diâmetro igual ao dobro do tamanho comum do poder. A nuvem permanece enquanto você mantiver sua concentração nesse efeito.

No início de cada um de seus turnos, todas as criaturas que estiverem dentro da nuvem deverão fazer um teste de Vigor (Dif padrão -2). Falhando, sofrerão 1 de dano fixo por nível usado do poder e ficarão *lentas*, conforme combatem as tosses ou outros efeitos adversos causados pela substância que compõe a nuvem. O usuário não é afetado pela nuvem.
A nuvem possui uma *dureza imaginária*, de valor padrão do poder. Sempre que um ataque em área com explosões ou ventos for usado sobre a nuvem ou dentro dela, a sua dureza é reduzida. Se a dureza chegar a zero, a nuvem se dissipa. A dureza imaginária segue todas as regras comuns para dureza do objeto, porém não lhe protege contra danos.

Evoluções:
▪ Nuvem Nível 7: Você é capaz de manter sua nuvem com duração sustentada.

▪ Nuvem Nível 10: A nuvem ganha +3 de dureza e o dano fixo é dobrado.

Sopro Destrutivo

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Área de efeito:** Cone
❖ **Dano:** Comum do poder
❖ **Duração:** Instantânea

Você projeta um ataque contra seus alvos semelhante a um sopro, que se espalha para frente e para os lados, em formato de um cone, causando dano comum do poder em todos que estiverem na área de efeito.

Evoluções:
▪ Sopro Destrutivo Nível 7: Seu sopro se alastra de forma mais intensa, dificultando a defesa. Se o alvo se defendeu usando Esquiva ou a manobra Antecipar, mesmo que seja bem-sucedido, deve realizar um teste de Acrobacia. Falhando, sofrerá o dano do poder com grau 1 como dano remanescente. Inimigos *acelerados* têm sucesso automático nesse teste.

▪ Sopro Destrutivo Nível 10: O dano remanescente passa a ter grau 2, mas somente se o seu teste de ataque teve grau de dano 2 ou mais.

Efeitos Nível 5

Correnteza

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Área de Efeito:** Onda
❖ **Dano:** Comum do poder
❖ **Duração:** Instantânea

Você conjura uma correnteza de energia, varrendo seus oponentes. A correnteza é disparada em formato de onda e se inicia na sua frente. Um inimigo pego por esse efeito deve testar Vigor (Dif padrão -2) ou ser empurrado até o fim da sua distância. Caso ele colida contra algum obstáculo capaz de reter seu movimento, o efeito causa +1 de dano de concussão.

Evoluções:
▪ Correnteza Nível 8: Um inimigo que falhe no teste de Vigor e colida contra um obstáculo é também *atordoado* até o final do próximo turno dele.

Inflamável

❖ **Ação:** Movimento
❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Área de Efeito:** Círculo de diâmetro comum do poder
❖ **Dano:** Bônus (Ver texto)
❖ **Duração:** Instantânea
❖ **Custo de Energia:** 3 + Energia do efeito combustão

Com este efeito, o personagem é capaz de criar um líquido, névoa ou gás altamente inflamável, que se espalha à sua frente por uma área circular de diâmetro comum do poder.

Esta técnica não causa dano por si só, mas potencializa o dano de qualquer técnica de fogo que seja usada depois.

Com sua ação padrão, você pode usar o efeito Canhão para criar uma faísca e gerar uma combustão instantânea ou explosão. A explosão tem a área desse efeito, dano do tipo fogo, mas o valor do dano será do efeito Canhão usado, com +2 de bônus. Não é possível usar meta-aptidões com Inflamável.

Evoluções:
▪ Inflamável Nível 8: Você pode usar qualquer efeito de Hadou para criar a combustão, desde que seja um efeito de duração instantânea e alcance comum do poder. O efeito usado mantém suas propriedades e regras.

Míssil

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Área de Efeito:** Linha
❖ **Dano:** Comum do poder + Bônus (Ver texto)
❖ **Duração:** Instantânea

Você libera um ou mais de mísseis contra seu oponente, cabeças de dragões que se lançam na área ou vários projéteis de energia, causando dano comum do poder. Após realizar o ataque e acertar seu alvo, role seu teste de ataque mais uma vez (o alvo não precisa refazer sua defesa). Se acertar, o efeito causa +1 de dano.

Evoluções:
▪ Míssil Nível 8: Após acertar seu alvo, role seu teste de ataque duas vezes, e receba +1 de dano por cada acerto.

▪ Míssil Nível 10: Após acertar seu alvo, role seu teste de ataque quatro vezes.

Onda Explosiva

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Área de Efeito:** Meia-esfera ou círculo com dobro do diâmetro
❖ **Dano:** Comum do poder
❖ **Duração:** Instantânea

Você projeta uma onda de choque ao seu redor, no formato de uma meia-esfera ou círculo com centro em si próprio. Apesar do nome, a onda explosiva pode adotar diversas formas, como uma explosão de fogo, um tornado de água, dentre outras possibilidades de energia. Aqueles que forem atingidos pela onda sofrem dano comum do poder e devem testar Vigor (Dif padrão -2) ou serem empurrados até o limite da área do efeito. Não é possível utilizar Potencializar com este efeito.

Evoluções:
▪ Onda Explosiva Nível 8: A vítima que falha no teste de Vigor também ficará caída.

Efeitos Nível 6

Algemar

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Comum do poder ou toque
❖ **Alvo:** Uma criatura
❖ **Dano:** Nenhum
❖ **Duração:** Concentração
❖ **Custo de Energia:** Padrão do poder

Este efeito permite prender o inimigo através de amarras, cordas ou estruturas semelhantes construídas através de energia. Se bem-sucedido, o ataque não causará dano e o alvo ficará *impedido*.

Em seu turno, a vítima pode destruir as algemas (que possuem dureza comum do poder) ou se libertar através de um teste de Força ou Escapar. Qualquer que seja a escolha, é necessária uma ação padrão. Também poderá se libertar através de outro efeito que não necessite de mobilidade. Caso a vítima presa seja alvo de um ataque em área, as algemas também sofrem o dano deste ataque, reduzindo sua dureza.

Evoluções:
▪ Algemar Nível 8: O efeito passa a ter duração Sustentada.
▪ Algemar Nível 10: Pode atingir até 3 alvos que estejam a 5m um do outro. Se usar esta técnica duas vezes nos mesmos alvos eles ficam *indefesos*, com o corpo todo algemado.

Descarga

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Comum do poder ou toque
❖ **Área de Efeito:** Meia-esfera ou círculo
❖ **Dano:** Metade do dano comum do poder
❖ **Duração:** Instantânea
❖ **Custo de Energia:** Comum do poder

Você cria uma corrente elétrica e a dispara ao seu redor, causando metade do dano comum do poder. Se causar qualquer quantidade de dano ao inimigo, ele deverá realizar um teste de Vigor (Dif padrão -3). Falhando, ficará *atordoado* por 1 rodada.

Você também pode concentrar a corrente elétrica em um único ataque para disparar um projétil contra o inimigo, ou descarregá-la durante um ataque corporal. Nesse caso, a dificuldade do teste de Vigor aumenta em +1. Atacar dessa forma também causa metade do dano comum do poder.

Cérebro Amaldiçoado

Aptidão Restrita

Você possui uma técnica de imortalidade, você pode mudar de corpo para conseguir técnicas melhores ou para renovar sua vida.

Cérebro Amaldiçoado

Você se tornou capaz de mudar de corpos para manter sua vida praticamente infinita.

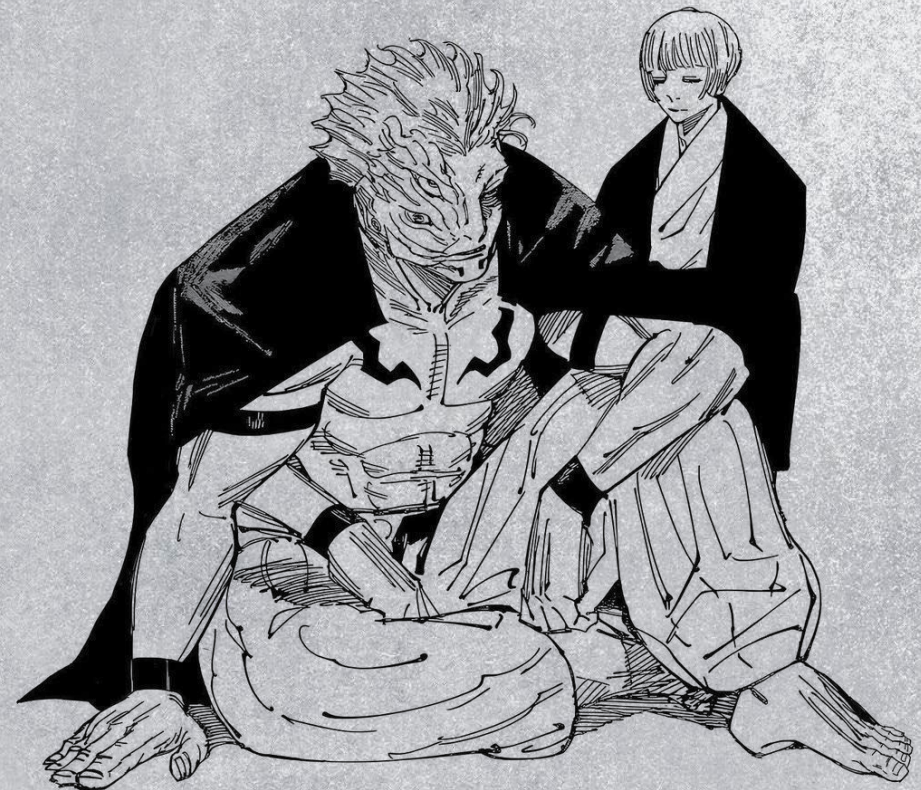
Pré-requisito: Ocultismo 16

Benefício: Você se tornou um cérebro com patas de aranha e uma boca, enquanto nessa forma você possui tamanho pequeno e vitalidade igual a 3x o seu vigor. A única forma de você morrer é caso esse cérebro seja destruído.

Troca de Corpo: Você pode assumir o corpo de outras pessoas, basta você colocar seu cérebro amaldiçoado no lugar do cérebro do indivíduo, fazendo isso você tem acesso a todos os poderes e aptidões daquele sujeito por duração permanente. Sempre que trocar de corpo você pode comprar 1 aptidão restrita ou 1 poder restrito do corpo anterior e levar para o novo corpo.

Perdendo Controle: Caso você encontre alguém de grande valor sentimental para o corpo que você está possuindo você deve realizar um teste de Espírito Dif 32, caso reprove irá perder o controle desse corpo.

Herança Maligna

Poder e Aptidões Restritas

Você herdou a técnica herdada de um demônio, uma maldição, não uma comum, sim a de um Rei, as técnicas de Ryomen Sukuna, um homem que sabia muito bem preparar a carne humana.

Poderes: Instrumentos Malevolentes

Aptidões: Santuário Malevolente.

Aptidões Restritas

Santuário Malevolente

O usuário cria um grande santuário repleto de crânios de animais e grandes bocas, escurecendo o ambiente ao redor e formando um piso de água que reflete tudo.

Pré-requisito: Espírito 11, Instrumentos Malevolentes 5, Expansão de Domínio Est 1.

Benefícios: Ao expandir seu domínio dessa maneira você consegue invocar suas armas para obliterar a todos na sua presença com uma chuva de cortes mesclados.

Cortes infinitos: Enquanto estiver no seu santuário, você pode utilizar Desmantelar e Clivar ao mesmo tempo, você vai utilizar os melhores parâmetros, como melhor margem de crítico, o que for capaz de ignorar mais dureza, o que causar mais dano ao seu alvo, e outros parâmetros. Além disso o ataque passa a ter área de efeito igual a um círculo de 5m ao redor de um alvo.

INSTRUMENTOS MALEVOLENTES

Poder Restrito

Os instrumentos malevolentes são relacionados as armas que Sukuna utiliza para matar e destruir seus alvos, dentre elas dois tipos de cortes e um disparo de fogo potente.

Alcance: Médio (10m +2m por nível de espírito).

Selos de Mão: Todos os Efeitos desse poder exigem selos de mão

EFEITO DE NÍVEL 1

Desmantelar

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do Poder
- **Alvo:** Único
- **Dano:** ver texto
- **Duração:** Instantânea
- **Custo**: 1 de Energia por dano de Arma

Desmantelar é a primeira arma de Sukuna, um corte limpo, e direto, fazendo fendas perfeitas, capaz de dividir tudo que cortar em 2 ou mais pedaços.

Ao utilizar esse efeito você causa dano de um ataque desarmado com +1 de dano de arma e pode ou não utilizar Espírito para cálculo de dano, além disso seus cortes margem de crítico reduzida para 14-15-16.

Não é possível utilizar o Desmantelar com aptidões de manobra e nem de técnica, e mesmo sendo uma técnica a distância, você pode utilizar em um alvo que esteja corporal usando Combate-Corporal.

Seu dano de arma também aumenta conforme você domina a técnica, seu dano aumenta de acordo com a tabela abaixo

- **Instrumentos Malevolentes 4**: *+2 de dano de arma*
- **Instrumentos Malevolentes 6**: *+3 de dano de arma*
- **Instrumentos Malevolentes 8**: *+4 de dano de arma*
- **Instrumentos Malevolentes 10**: *+5 de dano de arma*

Esse bônus não é cumulativo com outros do mesmo tipo

Evoluções:

- Desmantelar nv 3: Agora você aprendeu a diferença entre seus cortes, e a diferenciar eles, sempre que utilizar o desmantelar, você ignora qualquer nível de dureza e absorção, desde que ela não seja originada de energia amaldiçoada.
- Desmantelar nv 7: você consegue realizar múltiplos cortes muito rápidos contra seus alvos assim aumentando a concentração deles recebendo +2 de dano de arma e +1 de dano de arma para cada vez que acertar esse ataque em um mesmo alvo (Limite de +3).
- Desmantelar nv 9: Você agora consegue fazer seus corpos partirem o corpo humano com facilidade extrema, assim quando realizar um ataque e tiver um acerto crítico, você deixa seu alvo sobre a condição Amputado sempre priorizando um braço ou perna a sua escolha, nunca podendo cortar a cabeça ou tronco do alvo, apenas membros inferiores e superiores.

EFEITOS DE NÍVEL 2

Clivar

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do Poder
- **Alvo:** Único
- **Dano:** ver texto
- **Duração:** Instantânea
- **Custo**: ver texto

Clivar é a segunda arma de Sukuna, um corte adaptativo, e ainda limpo, ele se adapta a energia do alvo, gastando o necessário para ser eficaz a qualquer tipo de alvo.

Ao atacar com o clivar, ele sempre causa dano igual ao nível de feiticeiro do alvo +2, e custando igual a metade do dano base causando -1, além caso seja usado contra alvos que não tem energia amaldiçoada, causará apenas 2 de dano e custará apenas 2 de energia para efetuar o corte.

Evoluções:

- Clivar nv 5: Ao aprender a controlar perfeitamente a sua energia amaldiçoada para cortar o necessário, você consegue agora ignorar metade da dureza e toda a absorção gerada por técnicas amaldiçoadas, porém não é capaz de ignorar dureza de objetos comuns.
- Clivar nv 8: Ao utilizar o Cliva de maneira melhor, você consegue aprimorar seu corte para obliterar seu alvo da melhor maneira possível, assim causando +2 de dano, e esse dano não aumenta o custo de energia.

EFEITO DE NÍVEL 4

Buuga

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do Poder
- **Alvo:** Único
- **Dano:** 2x o Nível do poder +2
- **Duração:** Instantânea
- **Custo**: Nível do Poder usado

Bugga a terceira arma, uma canalização de fogo em forma de flechas, ao fazer uma esfera de fogo em mãos, e ao puxar, uma flecha de fogo se forma podendo obliterar e queimar seus alvos.

Ao utilizar essa técnica é um acerto a distância contra um alvo que não pode bloquear, caso tente sua defesa será uma falha automática, e todo alvo acertado além do dano recebido deve fazer um teste de vigor para não sofrer a condição Queimadura (ver em chamas do desastre).

EFEITO DE NÍVEL 6

Teia de Cortes

- **Ação:** Completa
- **Alcance:** Comum do Poder
- **Área:** Cone de 0,5m por nível de Espírito
- **Dano:** 2x o nível do poder
- **Duração:** Instantânea
- **Custo**: Nível do poder usado

Você cria uma espécie de rede de cortes que corta tudo que ela encosta, aqueles que forem alvos dessa técnica deverão realizar um teste de Prontidão ou Agilidade com dif comum do poder para não ficarem *debilitadas* para esse ataque.

EFEITO DE NÍVEL 10

Cortador de Mundos

- **Ação:** Completa
- **Alcance:** Comum do Poder
- **Alvo:** Único
- **Dano:** 2x o nível do poder +6
- **Duração:** Instantânea
- **Custo**: Nível do poder usado

Após estudar a melhora maneira de destruir seus adversários, você é capaz de não direcionar seus cortes, mas sim fazer eles se iniciarem onde seu alvo está, assim então ignorando toda e qualquer tipo de defesa.

Para utilizar essa técnica você deve ter contato visual com o seu alvo para saber onde deve criar seus cortes, caso o alvo nunca tenha visto ou seja avisado sobre a técnica, a primeira vez que ele recebe será um acerto automático, já caso ele já tenha presenciado ou avisado sobre a técnica, poderá fazer um teste de Prontidão dif (9+ nv do poder ½ do Espírito) falhando ele receberá a condição *Desprevenido* contra o ataque.

Essa técnica ignora toda e qualquer nível de dureza inclusive a recebida pelo *infinito* do Clã Gojo, e caso o ataque seja um grau 4, você causa a condição *amputado* seguindo as regras do efeito Desmantelar nv 9.

Chamas do Desastre

Poder Restrito e Aptidão Restrita

Você consegue criar chamas e erupções vulcânicas, além de fazer lava e fogo.

Pré-requisito: Espírito 8

Alcance: Médio (10m +2m por nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

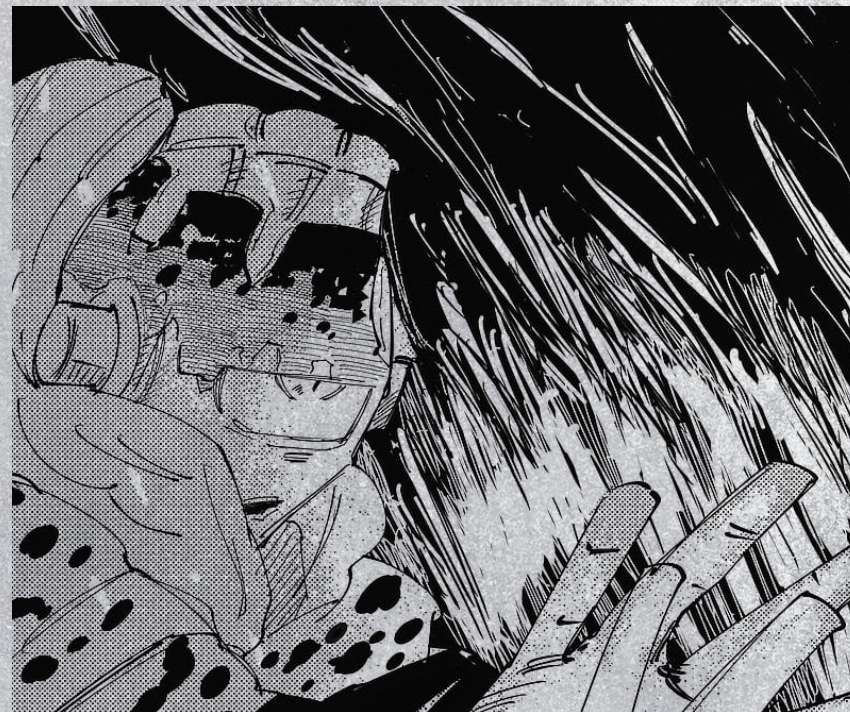
Tamanho: Escala Grande (1m por nível de Espírito). As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito.

Dano Adicional: Todo Efeito desse poder causa 2 pontos a mais de dano.

Efeitos Permitidos: Canhão, Orbe, Flechas, Coluna, Sopro Destrutivo, Raio, Míssil, Onda Explosiva, Ricochete.

O poder Chamas do Desastre possui, ainda, os seguintes efeitos exclusivos:

Condição Exclusiva *Queimando*: Uma criatura *queimando* recebe 2 de dano fixo por turno e fica *debilitado (-1)* não cumulativo com a mesma origem, porém o dano se acumula. Para sair da condição *queimando* você deve realizar um teste de Vigor Dif comum do poder -2 para reduzir um nível da condição.

Selos de Mão: Todos os Efeitos desse poder exigem selos de mão

Efeitos Nível 6

Inseto das Chamas

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** comum do poder
- **Area de Efeito:** Círculo de 3m
- **Duração:** Instantânea

Esta técnica produz sete pequenos insetos que vão diretamente até um alvo a sua escolha, quando atingem o ponto escolhido, eles explodem com um som que você comanda, causando dano comum do poder e deixando o alvo *queimando*.

Efeitos Nível 9

Meteoros

- **Ação:** Completa
- **Alcance:** comum do poder
- **Área de Efeito:** Quatro esferas de 4m de diâmetro
- **Dano:** ver texto
- **Duração:** Instantânea

Esta técnica produz quatro meteoros que voam até um ponto à sua escolha. Quando atingem o ponto escolhido, explodem causando 10 de dano fixo. Uma criatura ao alcance da explosão de mais de um meteoro receberá o dano de todos eles. Este efeito não recebe outros bônus de dano além do fornecido pelo elemento.

Você pode mirar os meteoros em criaturas específicas ao custo de -3 de precisão em seu teste de acerto. Se fizer isso, o alvo não terá direito a se defender com Esquiva ou com a manobra *Antecipar*. É possível mirar todos os meteoros em um único alvo.

Evoluções:

- Meteoros Nv10: Os meteoros causam +5 de dano fixo

Aptidão Restrita

Montanha do Caixão de Ferro

Pré-Requisito: Espírito 16; Expansão de Domínio Estágio 3.

Benefício: Sua Expansão de Domínio é um terreno montanhoso com magma, o que amplifica todas as suas técnicas. Essa aptidão deve ser utilizada como um dos bônus de sua expansão de domínio, enquanto ela estiver ativa todos seus ataques causam 1 nível de *queimando*.

Atear Fogo: Todo turno todos em sua expansão devem realizar um teste de Vigor (Dif Comum do Poder -2) para não começarem a queimar, recebendo 1 de dano fixo por nível do poder até que apaguem o fogo.

Ondas do Desastre

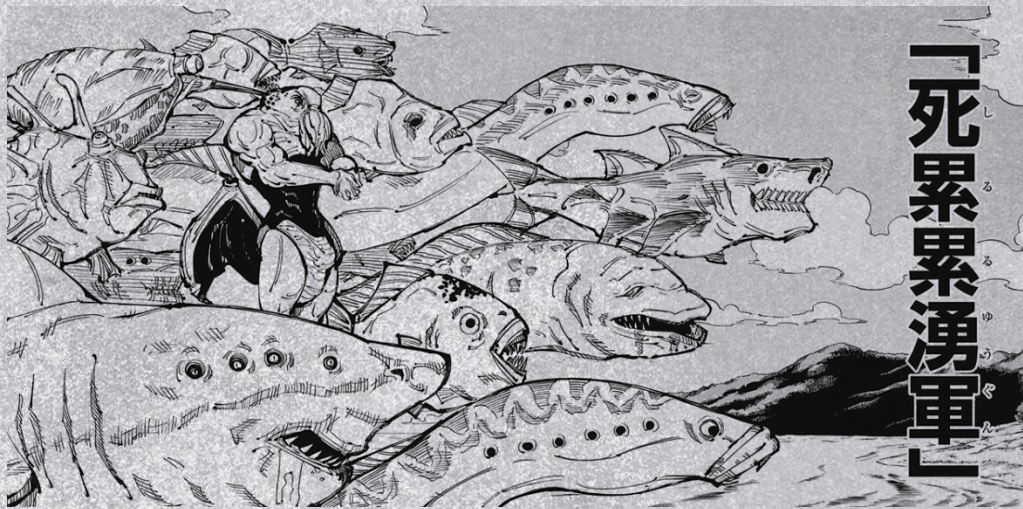
Poder e Aptidões Restritas

Você surgiu do medo dos Humanos pelas marés, consegue criar e manipular água em escalas gigantescas.

Alcance: Médio (10m +2m por nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: Escala Grande (1m por nível de Espírito). As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito.

Efeitos Permitidos: Todos os Efeitos de Manifestação de Maldições

Selos de Mão: Todos os Efeitos desse poder exigem selos de mão

EFEITO DE NÍVEL 6

COLISÃO DE ONDAS

- **Ação**: Padrão
- **Alcance**: Comum do poder
- **Área de Efeito**: Onda de tamanho comum do poder
- **Dano**: Ver texto
- **Duração**: Concentração

Você conjura uma grande quantidade água e faz avançar violentamente sobre uma área. Aqueles que forem atingidos sofrerão 10 de dano base. Construções (como casas e prédios) recebem dano dobrado. A técnica pode ser mantida por concentração, pagando a metade do custo de eneriga a cada turno. Se for mantida dessa forma, quem falhar na ação defensiva será capturado pelas ondas e no início do seu turno deve passar em testes de Atletismo para nadar com uma ação de movimento e voltar à superfície, ou sofrerá sufocamento (o dano fixo de sufocamento tem valor igual ao dano base do efeito). Alvos capturados não podem ser alvos de outros ataques físicos enquanto estiverem submersos. Se preferir, em vez de uma ação de movimento, a vítima poderá gastar uma ação padrão para nadar com mais intensidade e voltar à superfície sem a necessidade de testes. A vítima também pode decidir não subir à superfície e simplesmente prender a respiração com testes de Vigor (Dif padrão -2; ver sufocamento em Condições Prejudiciais, pág. XX). Você pode continuar atacando com a técnica enquanto a mantém concentrada e assim tentar capturar outros alvos com suas ondas. Neste caso, deverá rolar o teste de acerto novamente. Alvos que já estejam submersos não são afetados pelo efeito. Enquanto mantém concentração, você pode mover a área de efeito da técnica livremente dentro do alcance do poder.

Evoluções:

- Colisão de Ondas Nv 8: Aumenta o dano base para 14
- Colisão de Ondas Nv 10: Aumenta para Dano Base 18; A vítima não tem mais direito a usar uma ação padrão para nadar sem testes.

EFEITO DE NÍVEL 7

TSUNAMI

- **Ação**: Padrão
- **Alcance**: Comum do poder
- **Área de Efeito**: Onda com o dobro do tamanho comum do poder
- **Dano**: Comum do poder
- **Duração**: Instantânea

Você cria um enorme Tsunami que varre tudo por onde ele passa. Todos aqueles que forem atingidos pelo Tsunami deverão realizar um teste de Vigor Dif comum do poder para não serem empurrados até o final da área de efeito da técnica.

APTIDÕES RESTRITAS

Fúria das Marés

Você é a encarnação do medo dos humanos pelos mares, tsunamis, e profundezas dos oceanos, isso te torna alguém extremamente poderoso, podemos dizer que você é uma espécie de Leviatã.

Benefício: Você recebe os benefícios da aptidão Energia Expandida ver na pág. (122). Além disso quando atacar com um efeito em área do poder Ondas do Desastre, uma quantidade de pontos de água se acumula no ambiente igual ao nível do efeito usado. Você pode aumentar em +1 o dano de novos ataques gastando uma quantidade de pontos de água igual ao nível do efeito conjurado (que não precisa ser um ataque em área). O bônus da Fúria das Marés não é cumulativo: você recebe uma única vez por ação. Se o ambiente dispor de água natural, como em mares ou rios, você sempre recebe o bônus de dano.

Um efeito melhorado por essa aptidão não gera novos pontos de água no ambiente, mas você pode acumular mais pontos utilizando técnicas de maneira normal.

Os pontos de água somente são gerados na execução da técnica. Se a técnica for contínua, sustentada, ou mantida por concentração, não gera novos pontos depois da execução. Em compensação, o bônus de dano recebido pela Fúria das Marés permanece por toda a duração.

Você adquire a capacidade de respirar embaixo d’água.

Exército das Profundezas

Você invoca Shikigamis que se parecem peixes que devoram humanos

Pré-requisito: Shikigami 4

Benefício: Você invoca Shikigamis que são peixes, por isso você precisa de água no ambiente para controlar eles. Além disso seus shikigamis não possuem a penalidade de -3.

Você possui vários tipos de Shikigamis de diferentes tamanhos, podendo escolher quais quer invocar durante a luta. Você pode aumentar a categoria de tamanho dos seus Shikigamis, cada categoria aumentada acima da média custa +4 de pontos de energia para ser invocado, com o limite de Imenso.

Enxame da Morte: Opcionalmente você pode invocar os Shikigamis como um ataque fora da água, fazer isso custa energia igual ao nível do poder Shikigami e uma ação, trata-se de um ataque a distância, porém o alvo é considerado *desprevenido*, esse ataque causa dano igual ao seu Espírito -3, que não pode ser aumentado de nenhuma maneira.

Horizonte do Skandha Cativante

Sua Expansão de Domínio é uma ilha no meio do oceano, cercada por inúmeros peixes perigosos

Pré-requisito: Expansão de Domínio Estágio 2

Benefício: Você utiliza essa aptidão como um bônus de Estágio 2 para sua Expansão de domínio.

Ilha Tropical: Sua Expansão de Domínio é uma ilha tropical cercada por água, a ilha é um círculo de diâmetro igual a 2m por Nível de Espírito, enquanto na ilha qualquer descanso feito fora de combate dentro dessa expansão cura o dobro de pontos de Energia Amaldiçoada e Vitalidade.

Oceano: O Oceano parece um lugar legal para tirar umas férias, porém caso queira ele pode se tornar um terrível pesadelo, todos os alvos a sua escolha que começarem seu turno dentro do Oceano serão atacados por peixes de diversos tipos e recebem dano fixo igual a metade do nível do poder Ondas do Desastre, esse dano fixo ignora qualquer nível de dureza.

A profundidade do oceano é igual a 1m por nível de Espírito, caso um alvo fique submerso nas águas ficará com a condição *sufocando* até que saia do fundo das águas.

Fúria das Marés: Você recebe automaticamente o bônus de dano da Fúria das Marés.

Plantas do Desastre

Poder Restrito

Você consegue criar e manipular plantas amaldiçoadas

Pré-Requisito: Espírito 8

Alcance: Médio (10m +2m por nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: Escala Grande (1m por nível de Espírito). As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito.

Dano Adicional: Todo Efeito desse poder causa 1 pontos a mais de dano.

Dificuldade Aumentada: Todo Efeito desse poder recebe +1 de dificuldade de técnica.

Efeitos Permitidos: Todos os Efeitos de Manifestação de Maldições

Selos de Mão: Todos os Efeitos desse poder exigem selos de mão

EFEITO DE NÍVEL 2

Imergir

- **Ação:** Completa
- **Alcance**: Pessoal
- **Duração**: Contínua

Você é capaz de se fundir com a natureza, entrando dentro da terra ou árvores, ficando totalmente submerso. Você é capaz de se fundir com técnicas do seu poder porém elas devem possuir tamanho o suficiente para caber você.

Enquanto permanecer imerso, você receberá os benefícios da aptidão Perito para Furtividade, não poderá se mover e terá sua visão limitada a 10m de distância. Seu bônus de furtividade dura enquanto permanecer oculto a menos que algo denuncie seu esconderijo.

Atacar ou utilizar técnicas enquanto estiver imerso revela sua posição (a menos que a técnica não tenha você como ponto de origem). Sair da imersão é uma ação de movimento.

Mesmo com o corpo totalmente imerso, você fica somente a alguns poucos centímetros da superfície. A dureza do elemento não o protege contra ataques inimigos.

Falsa Decapitação: Quando está imerso no solo, caso tenha sido bem-sucedido no teste de Furtividade, você pode usar a manobra Agarrar como um ataque furtivo em um alvo que esteja imediatamente acima de sua posição. Você puxa o alvo para dentro da terra e salta para fora logo depois, tudo isso como uma ação completa.

A vítima fica somente com a cabeça para fora do chão, com todo o resto do corpo imerso, recebendo a condição impedido. Para se livrar da técnica, é necessária uma ação de movimento e um teste bem-sucedido de Força ou Escapar, Dif 10.

Defesa: É possível usar a manobra Evadir juntamente com esse efeito.

Evoluções:

- Imergir Nv 4: Você pode se mover livremente no meio no qual imergiu, com metade de seu deslocamento, enquanto mantém sua furtividade. Além disso, seus sentidos não são atrapalhados pelo efeito.

EFEITO DE NÍVEL 6

Mudas Amaldiçoadas

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do poder
- **Alvo**: 1 criatura por nível do poder
- **Dano:** ver texto
- **Duração:** Sustentada
- **Custo:** Nível do poder + 4 de energia por turno

Você cria pequenas plantas no corpo de seus alvos, essas plantas consomem energia amaldiçoada, matando aos poucos seus alvos. Você irá realizar um teste de combate a distância contra a defesa do alvo, caso acerte a semente será plantada no alvo. No próximo turno a planta floresce e começa a consumir a energia amaldiçoada do alvo, em uma quantidade igual a metade do nível do poder, a cada 3 pontos de energia absorvida o alvo recebe 5 de dano fixo. Caso o alvo utilize alguma técnica amaldiçoada a planta instantaneamente consome os pontos de energia e a técnica é desfeita.

Para sair dessa condição o alvo deve arrancar a planta, para isso exige uma ação padrão e um teste de Força (Dif comum do poder -2), também é possível utilizar a perícia Medicina caso possua o poder Energia Reversa 8, nesse caso o personagem gasta 8 pontos de energia para realizar o teste. Após arrancar a planta o alvo deve realizar um teste de Vigor Dif 18 para não receber 2 níveis de sangramento.

Caso o alvo use as técnicas do poder Energia Reversa o personagem não perde seus pontos de energia para essa técnica.

Mutação Ociosa

Poder Restrito

Com sua energia amaldiçoada, o personagem consegue **manipular e controlar almas humanas através do toque**. E, como estabelecido em jujutsu, quando a alma é o que dá forma ao corpo, ele possui o poder de **manipular a própria constituição humana**.

Pré-requisito: Espírito 10

EFEITOS DE NÍVEL 1

Mutação Interna

- **Ação:** Parcial
- **Alcance:** Pessoal
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** ver texto

Sua principal habilidade é a de mudar a alma, e por consequência o corpo, para isso seus primeiros usos são em você mesmo, dando-lhe uma diversidade de capacidades.

Curar-se: gastando no máximo seu nível de poder em energia, você cura a mesma quantidade em Vitalidade.

Modificar-se: seu corpo pode assumir uma variedade de formas diferentes, para isso, você pode assumir qualquer das aptidões de Maldição ao custo de energia igual a metade do valor de seus atributos pré-requisitos. Seu nível de Combate deve ser igual ou maior que o valor do pré-requisito.

Só é possível manter 1 aptidão ativa por cena, podendo troca-la durante a luta.

Exemplo: Mahito, um usuário de Mutação Ociosa de NC 4, planeja criar asas, para isso ele deve simular a aptidão Membros Extras, que tem Vigor 4 como pré-requisito, sendo assim, pagando 2 de energia, ele consegue criar os membros novos.

EFEITOS DE NÍVEL 2

Transformação Bélica

- **Ação:** Parcial
- **Alcance:** Pessoal
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 1

Você transforma uma parte do seu corpo numa arma simples ou marcial do tipo leve, longa, mediana ou de arremesso. As armas criadas têm o mesmo dano de sua versão comum e não podem ser armas especiais ou amaldiçoadas.

Com um único uso desta técnica você pode criar armas ou munições suficientes para preencher um compartimento de itens. Você ainda precisa cumprir os pré-requisitos de atributos para utilizá-la sem penalidades.

Efeitos Nível 4

Multiplicidade de Almas

- **Ação:** Padrão ou Completa
- **Alcance:** Pessoal ou Curto (5m + 1m por nível de poder)
- **Área de Efeito:** Círculo de 0,5m por nível de Espírito
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** nível do poder

Ao combinar duas ou mais almas, você força a se fundirem e por isso cria uma reação dessa fusão.

Explosão: com uma ação padrão, essa fusão gera uma onda explosiva com centro em você, causando dano em área igual a 2x seu nível de poder e área de efeito igual a 1m por nível do poder.

Rejeição do Corpo: com uma ação completa, essa fusão cria um projétil no alcance da técnica, causando dano igual ao seu nível de poder + ½ do atributo Espírito. Você ainda pode gastar 2 de energia apenas para fazer esse ataque uma finta.

EFEITOS DE NÍVEL 5

Mutação Externa

- **Ação:** Parcial
- **Alcance:** Toque
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** nível do poder

Agora, tudo que você conseguia realizar com a técnica Mutação Interna, você é capaz de fazer com outras pessoas quando toca a alma delas. Qualquer humano não-feiticeiro que seja um capanga, ao ser tocado pela Mutação Externa, não consegue lidar com a mutação de sua alma e morre instantaneamente em decorrência disso.

Um alvo tocado por você deve realizar um teste de resistência de Espírito (dif igual a 8 + 2x nível do poder) ou ficará sujeito às suas transformações, você pode realizar um golpe de misericórdia no seu próximo turno em quem foi afetado e falhou no teste de resistência para isso você deve gastar uma ação padrão e metade do custo de energia da técnica, causando dano igual a 2x nível do poder.

Clone: Você também ganha a capacidade de gerar uma duplicata sua, que pode agir independentemente e tem comunicação mental com você, já que partilham a mesma alma. Esse clone tem a mesma ficha que você, os pontos de vitalidade entre os dois são divididos e ele recebe -3 de penalidade em todos os seus testes. Além disso, por não possuir energia amaldiçoada, ele é incapaz de

realizar Mutação Externa e outras técnicas além de Mutação Interna e Transformação Bélica.

EFEITOS DE NÍVEL 8

Alma Polimórfica Isométrica

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Pessoal
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** ver texto

Você melhora sua técnica de Multiplicidade de Almas para criar Bombas Humanas mais fortes, agora, você cria um monstro capaz de lutar normalmente e desferir golpes perigosos.

Criação: tendo a matéria-prima em volta, que são humanos, você pode criar um número de Almas Polimórficas iguais ao seu nível de poder, cada Alma Polimórfica custa 4 de energia para ser construída.

Liberação: Elas agem imediatamente após sua criação e não podem ser encolhidas. A ficha da Alma Polimórfica agora é igual a de um NC 14, ela continua a de um capanga com 1 de vitalidade.

EFEITOS DE NÍVEL 9

Corpo Espiritual Instantâneo de Morte Desfigurada

- **Ação:** Parcial
- **Alcance:** Pessoal
- **Duração:** Contínua
- **Custo de Energia:** 10

O máximo da sua evolução é alcançada e você transforma sua alma para se tornar um ápice. Até o final da cena você recebe 3 de dureza de corpo e seus golpes passam a causar dano comum do poder, porém não é possível utilizar outros efeitos desse poder, com exceção da Mutação Interna.

Aptidão Restrita

Corpo Imortal

Sua manipulação de alma é tão avançada que agora você se torna quase imune aos ataques.

Pré-requisitos: Mutação Ociosa 5

Benefício: Você recebe um novo parâmetro de pontos, chamados de PM (Pontos de Mutação) que tem valor igual a 3x seu Espírito. Sempre que receber algum tipo de dano que não atinja de alguma forma direta sua alma, você pode tirar dos Pontos de Mutação ao invés da Vitalidade.

Quando está imobilizado por qualquer prisão física (como cordas, celas ou pela manobra Agarrar), você pode usar uma ação padrão para se transformar em algo para escapar imediatamente, sem a necessidade de testes.

Bombas Humanas

Você consegue manipular a alma de humanos para então diminuir seus corpos e transformá-los em bombas humanas, capazes de virarem monstros que irão atacar tudo por perto.

Pré-requisito: Mutação Ociosa 6

Benefício: Você se torna capaz de transformar suas mutações em bombas.

Criação: Ao tocar alguém com a Mutação Externa, pode optar por transformá-la em uma Bomba Humana, o que vai reduzir seu tamanho, podendo carregar 3 itens/compartimento deles.

Liberação: Ao lançar uma Bomba Humana com uma ação padrão, ela vai se expandir imediatamente e virar um monstro desfigurado que segue às suas ordens e tem baixa inteligência. A ficha da Bomba Humana é a de um capanga de NC 4, eles duram um número de rodadas iguais a ½ do valor do seu atributo Espírito após serem liberados, depois disso morrem naturalmente.

Técnicas Hereditárias

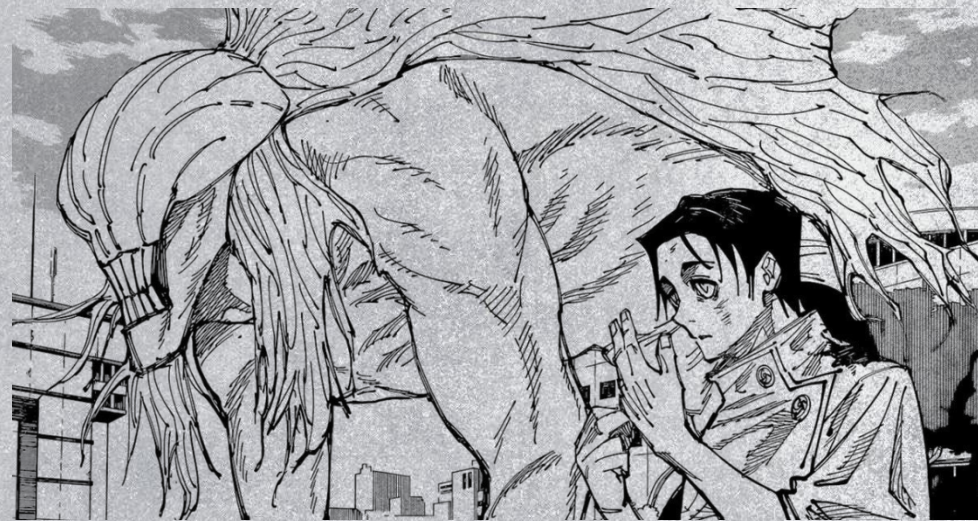
As técnicas Hereditárias são técnicas passadas através da linhagem de um clã ou família.

Amaldiçoado

Aptidões e Técnicas Restritas

Você amaldiçoou ou foi amaldiçoado por alguém ou algo, agora carrega consigo um espírito amaldiçoado até que a maldição acabe.

Aptidões Restritas: Energia Expandida, Controle aprimorado de energia,

Poder Restrito: Manifestação amaldiçoada

Aptidões Restritas

Energia Expandida

O personagem é dotado de uma Energia amaldiçoada imensa.

Benefício: Esta aptidão aumenta a quantidade de Energia total do personagem em 50%.

Controle Aprimorado De Energia Amaldiçoada

Você pode canalizar a sua enorme quantidade de energia amaldiçoada para se fortalecer durante uma batalha. Este estado aumenta a sua força e velocidade tremendamente e torna os oponentes incapazes de ler seus fluxos de energia.

Pré-requisito: Energia Expandida; Espirito 8

Liberação: Liberar a Energia Amaldiçoada requer uma ação de movimento. O poder tem duração contínua. Ao liberar a Energia todos os seus golpes desarmados ou com armas são considerados energizados enquanto o poder estiver ativo.

Custo: Ativar este poder custa o nível do poder em pontos de Energia. Receber um dos bônus custa 2 pontos de Energia adicional por benefício recebido.

Bônus: Você pode gastar 2 pontos de Energia para receber um dos bônus a seguir. Você não pode gastar mais de 2 pontos para receber o mesmo bônus mais de uma vez com exceção da Dureza, mas pode gastar mais pontos para receber bônus diferentes ao mesmo tempo, até o limite de 2 por turno. Os bônus duram até o início do turno seguinte. Usar qualquer um desses bônus é uma ação livre.

- Força +2 (Não cumulativa com o dano base abaixo)
- Dano Base +1
- Precisão de Ataque +1
- Precisão de Defesa +1
- Acelerado
- Dureza +1 (Pode ser escolhido múltiplas vezes (máx. 3)

Nível 2: Ao atingir Espirito 12 você pode comprar novamente esta aptidão e evoluir ela

Benefícios: Você escolhe um dos bônus do Primeiro Estágio para ativar e manter por duração contínua, com exceção da condição acelerado. Além disso, agora poderá escolher mais um bônus por turno, seguindo as regras do Primeiro Nível.

Liberação Avançada: Liberar a Energia Amaldiçoada requer uma ação parcial.

Manifestação Amaldiçoada

Poder Restrito

Após a morte de um ente querido você pode amaldiçoa-lo, o tornado um espirito vingativo.

Alcance: Médio (10m +2m por nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar sua energia amaldiçoada até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: Escala Grande (1m por nível de Espírito). As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito.

Os Amaldiçoados enfrentam um grande problema, controlar seu espírito vingativo. Essa maldição pode ser extremamente agressiva a todos aqueles que ameacem você ou seu Amaldiçoado.
A Maldição deve ser ligada a alguma emoção (Amor, Ódio, Medo e etc.), sempre que a maldição sentir essa emoção ou se sentir ameaçada ela começa a agir por conta própria.

Você pode utilizar os efeitos desse poder por uma quantidade de turnos iguais a 1 + metade do nível do poder, quando esse tempo acabar a maldição começa a se incomodar.

Teste de Controle: Caso a maldição sinta-se ameaçada ou caso o Amaldiçoado utilize seu poder fora do tempo limite, o mesmo deve realizar um teste para manter a maldição sobre controle. O Amaldiçoado rola 2 dados (d8), a dificuldade do teste é 9.

No inicio de cada turno, caso as condições continuem o Amaldiçoado deverá realizar o teste novamente, porém com +1 de dificuldade, caso ele falhe em 2 testes a maldição será liberta. A maldição possui NF 16 e o mestre possui total controle sobre ela, a mesma irá atacar todos aqueles que representem ameaça para ela ou para seu amaldiçoado, incluindo amigos.

Libertando Maldição: Ao atingir nível do poder 7 você pode libertar sua maldição, assim ela seguirá o ciclo natural, você não a perderá, a mesma será transformada em um Shikigami, porém seguindo as regras de Invocação Completa. Você não perde acesso ao poder Manifestação Amaldiçoada.

Efeito Nível 1

Invocação Parcial

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Pessoal
- **Duração:** Sustentado
- **Custo de Energia:** 2 pontos

O usuário invoca de maneira parcial seu espirito amaldiçoado assim podendo golpear seu oponente ou realizar uma manobra de ataque, o espirito pode realizar as manobras agarrar, golpear ou desarmar usando os parâmetros de sua ficha. Quando invocado ele aparecera em qualquer lugar no seu alcance assim seus alvos devem fazer um teste de prontidão contra seu espirito para não receberem – 1 na defesa. O espirito desparecera após o ataque caso ele use a manobra agarrar você deve manter a concentração para que a manobra seja mantida.

Presença Amaldiçoada

- **Pré-Requisito**: Invocação Completa ou Invocação Parcial; Energia Expandida
- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** 9m
- **Dano:** Nenhum
- **Duração:** Contínua
- **Custo de Energia:** Nível do poder

Sua maldição exala uma energia monstruosa, quando utilizar a Invocação Parcial você pode utilizar essa técnica, todos que possam ver a maldição deverão realizar um teste de Inteligência Dif comum do poder para não ficarem *assustados* esse efeito dura 2 turnos. Esse efeito só pode ser usado 1 vez por alvo.

Invocação Completa: Caso tenha sua Maldição invocada completamente, a condição é aumentada para *amedrontados*.

Efeito Nível 3

Protegido pela maldição

- **Ação:** Movimento
- **Alcance:** Pessoal
- **Dano:** Nenhum
- **Duração:** Instantâneo
- **Custo de Energia:** Nível de poder

Quando for alvo de um ataque você e capaz de manifestar uma parte da sua maldição para protegê-lo,

Você e capaz de realizar a manobra defender com técnica usando CC no lugar de LM, assim uma parte do corpo da maldição aparecera em seu auxilio com dureza igual a 2x nível de poder.

Efeito Nível 5

Invocação Completa

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Pessoal
- **Dano:** Ver texto
- **Duração:** Nível de poder em turnos
- **Custo de Energia:** Seu nível de Espirito

Você e capaz de invocar completamente sua maldição para lutar a seu lado assim recebendo um auxílio durante suas lutas.

Ficha: A maldição possui uma ficha própria, possuindo NF igual a 2x o nível do poder

Vitalidade: A vitalidade dela é cortada pela metade, e após ela ser zerada a maldição desaparece e só pode ser invocada após um descanso longo.

Energia: A maldição possui energia própria, que pode ser gasta para utilizar seus poderes.

Comandar parceiro: Sua maldição seque as regras de comandar parceiro melhorado.

Armazém: Sua maldição pode armazenar uma quantidade de armas iguais a seu nível de poder, porém ela e incapaz de usa-las.

Tamanho: Sua maldição possui o Tamanho Grande

Poderes e Aptidões: A maldição possui pontos de poder iguais a 2x o nível do poder, assim podendo comprar poderes e aptidões. Ela pode comprar as aptidões restritas Energia Expandida e Controle aprimorado de energia.

Controle Aprimorado de Energia: Caso a maldição ative essa aptidão você não poderá utilizar a aptidão.

Mudança nas Técnicas: Após você invocar sua Maldição, algumas técnicas do poder serão alteradas.

Protegido pela Maldição: Caso a maldição esteja a até 3m de você, você pode utilizar essa técnica para se proteger.

Invocação Parcial: Após invocar sua maldição você perde acesso a técnica Invocação Parcial, mas pode utilizar a Presença Amaldiçoada.

Restrições: A Maldição não pode utilizar armas de nenhum tipo, e não pode possuir o poder Energia Reversa.

Após desaparecer por acabar o tempo de duração, você só poderá invocar a maldição após um descanso longo caso ainda aja turnos após o final da cena na próxima cena que a maldição for invocada continue a contagem de turnos de onde parou, sendo apenas zerado após um descanso longo. Durante esse tempo você e incapaz de usar o poder manifestação de amaldiçoada.

Efeito Nível 6

Canalização da Maldição

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** 15m +6m por nível do poder
- **Dano:** 2 x nível de poder
- **Alvo:** Uma criatura
- **Duração:** Instantâneo
- **Custo de Energia:** Nivel de poder usado

Você e capaz de junto de sua maldição disparar uma rajada de energia amaldiçoada bruta com poder destrutivo enorme que varre seus oponentes. Após um alvo ser atingido a técnica cria uma explosão (2m de diâmetro por nível de poder usado), todos que estiverem na área da explosão tem direito a um teste para tentar se defender.

Evoluções:

- Canalização da Maldição Nível 8: Após o uso da Canalização da Maldição, o oponente deverá realizar um teste de Agilidade ou Prontidão (Dif 9 + Nível do Poder + ½ Espírito) caso falhe, ele receberá grau 2 como dano remanescente.

Efeito Nível 7

Cópia de Técnicas

- **Ação:** Completa
- **Alcance:** Pessoal

- **Duração:** Instantâneo

Sua ligação com sua maldição ficou melhor e agora você é capaz de copiar técnicas inatas e armazena-las em sua maldição.

Copiar Técnicas Inatas: Você agora é capaz de copiar efeitos de técnicas, somente uma técnica, caso queria copiar mais técnicas poderá substituir a última técnica que você copiou, assim usando os efeitos desse poder usando o seu nível como base, porém essas técnicas são como uma versão tendo as seguintes diferenças.

Dano e Dureza: O dano e dureza máximos que as técnicas terão e 2x nível de seu poder.

Alcance: As técnicas terão seu alcance diminuído em 1 categoria sendo técnicas de alcance médio por exemplo diminuído para curto, sendo o curto o mínimo.

Dificuldade de resistência: As dificuldades de resistência serão no máximo 8 + metade do seu nível de Espirito + Nível de poder.

Meta-aptidões: As técnicas não poderão usar nenhuma meta aptidão.

Duração: Toda técnica usada terá duração máxima de 3 turnos.

Restrições: Você somente pode copiar o efeito da técnica ou o nível 1 do poder, caso a técnica possua parâmetros especiais para serem utilizados você pode simular esses parâmetros com esse poder, sendo os parâmetros iguais a 2x o nível do poder, e eles vão seguir as mesmas regras do parâmetro original. Técnicas que só possam ter um usuário por vez não podem ser copiadas. Você poderá copiar aptidões de Jujutsu, porém somente poderá copiar o nível mais baixo e não poderá comprar suas evoluções.

Você precisa ver o indivíduo usando a técnica para poder copiar. Com isso você gasta uma ação completa e consegue copiar o efeito ou aptidão que o alvo utilizou.

Sua maldição também consegue copiar técnicas. Para copiar uma técnica sua maldição deve absorver a energia amaldiçoa do usuário original normalmente engolindo um de seus membros.

As técnicas copiadas por sua maldição só podem ser usadas quando sua maldição está invocada completamente.

Armazém de Técnica: Sua Maldição pode armazenar 1 efeito de uma técnica copiada a cada 5 pontos em Espírito.

Evoluções:
- Cópia de Técnicas Nv 9: Agora você é capaz de copiar perfeitamente uma única técnica, seguindo todos os seus parâmetros originais.
- Cópia de Técnicas Nv 10: Agora todas as técnicas copiadas seguem todas as regras e parâmetros da técnica original.

Clã Gojo

Aptidões e Técnicas Restritas

O Clã Gojo é conhecido por fazer parte dos Três Grandes Clãs. Eles são descendentes do xamã e espirito vingativo Sugawara no Michizane, o que faz com que alguns membros do clã sejam capazes de colocar maldições nos outros. Sabe-se que a técnica transmitida entre os membros da família é a Técnica de Maldição Ilimitada, no entanto, apenas aqueles que também herdaram o poder dos Seis Olhos podem fazer uso correto dele. É dito e transcrito que o nascimento de um indivíduo com ambas as técnicas é algo extremamente raro, mas aquele que nascer com ambas as técnicas tem o completo potencial de ser intitulado como: O Mais Forte.

Aptidões Restritas: Rokugan e Vazio Infinito.
Técnica Inata Restrita: Ilimitado.

APTIDÕES RESTRITAS

Rokugan

Os Seis Olhos é um raro Jujutsu ocular herdado da família Gojo. Ele concede ao usuário uma percepção extraordinária e a capacidade de utilizar o poder ilimitado em seu potencial máximo. É valido ressaltar também, que não é possível existir dois ou mais usuários de Rokugan simultaneamente.

Pré-requisitos: Percepção 4.

Benefício: Através do dom dos seus olhos, você aprende a ler as estrelinhas da energia amaldiçoada.

Medir Nível: É possível determinar o Nível de uma criatura com o Rokugan. É possível usar essa habilidade com a técnica detectar energia amaldiçoada.

Constante: O Rokugan é sua habilidade básica e consta como constantemente ativado, para garantir sua segurança.

Energia Controlada: Esta aptidão aumenta o controle do personagem diante sua própria energia amaldiçoada. Você pode adicionar seu valor de Inteligência na quantidade de energia.

Leitura de Técnicas: Você recebe Perito e Perícia Inata para Ocultismo no teste de Identificar Técnicas. Toda técnica que você lê de maneira bem-sucedida é armazenada e memorizada com sucesso, assim você sempre sabe quando ela vira a acontecer.

Leitura das Infinitas Possibilidades [PdM]**:** O Rokugan concede uma benção e uma maldição ao usuário, uma onipresença de informações na sua mente. Graças ao Rokugan você pode ler e entender eventos sofridos por um indivíduo através da escrita deixada por sua energia amaldiçoada. Para isso é necessário realizar um teste de Ocultismo (Dif. 7 + Nível de Personagem da criatura que você deseja ler), caso você seja bem-sucedido, você passa a saber tudo o que desejar do seu alvo. Caso você falhe no teste de Ocultismo, o choque de informações é tamanho para o seu cérebro lidar, você fica *Paralisado* por 1 turno e fica inapto de usar qualquer técnica do Rokugan com o benefício de ganhar informações de qualquer criatura por 24 horas.

> Essa é uma característica do Rokugan restrita aos personagens do mestre, entretanto, caso ele permita é possível utilizá-la como um jogador. Mas que fique claro que é uma técnica com risco narrativo

Nível 2: Ao atingir o nível 12, o personagem pode comprar novamente está

aptidão adquirindo mais benefícios.

Leitura Perfeita de Técnicas: Você pode usar sua reação e através de uma ação livre, gastar 2 pontos de visão para passar automaticamente em um teste de Leitura de Técnicas. Leitura Perfeita de Técnicas só funciona uma vez por cena.

Olhos Vendados: Você precisa usar óculos escuros ou uma venda sobre seus olhos para não os manter “ativados” a todo momento, isso por que seus olhos pedem muito de você. Caso mantenha os olhos desvendados por mais de 2 horas você perde 4 pontos de visão. Enquanto se mantem com os olhos vendados, você não consegue utilizar nem o **Medir Nível** ou a **Leitura de Técnicas**, todavia você não perde nenhum Ponto de Visão (ver a seguir).

Pontos de Visão: Enquanto você se mantém com o Rokugan desvendado, seus olhos estão a todo momento puxando muito do seu foco e da sua estamina. Para isso, o Rokugan funciona a base de Pontos de Visão, equivalentes a metade do seu valor em Percepção, que para algumas habilidades dos Seis Olhos e do Ilimitado, serão retirados para seu completo funcionamento.

Esgotando Pontos de Visão: Quando você perder metade dos seus pontos de visão, você passa a estar na condição *Fatigado* e ao perder todos os seus pontos de visão, *Exausto*.

Recuperação de Pontos de Visão: Caso seus pontos de visão tenham sidos reduzidos em até metade do seu valor total, é possível recupera-los somente se mantendo com os olhos vendados por um descanso longo. você pode seguir lutando e realizar qualquer atividade física desde que esteja com os olhos vendados. Caso você desvende seus olhos durante esse processo e permaneça assim por mais do que 12 segundos, todos os seus pontos de visão são zerados instantaneamente.

Agora, caso você tenha menos da metade dos seus pontos de visão consigo, será necessário permanecer em repouso durante 24 horas, não podendo realizar nenhuma atividade muito ríspida com seu corpo para poder recupera-los.

Com ambas as medidas de tempo concluídas, seus pontos de visão são recuperados totalmente e você perde as condições.

Energia Reversa: Caso o personagem possua a Técnica de Energia Reversa 6, ele poderá curar seus pontos de visão gastando a energia necessária para isso, sendo 2 pontos de energia para cada ponto de visão recuperado.

Ampliação do Infinito: Os Seis Olhos, quando em comunhão com o Ilimitado amplificam todas as suas técnicas base. Dessa forma, você pode optar por gastar uma quantidade especifica de pontos de visão para melhorar cada uma de suas técnicas.

A Ampliação do Infinito requer uma ação parcial e não custa pontos de energia, porém custa 2 pontos de visão, a Ampliação funciona para todas as técnicas do Ilimitado, e ela dura até o fim do turno em que foi ativada.

Vazio Infinito

Pré-requisitos: Espírito 16; Expansão de Domínio Estágio 3.

Benefícios: O Rokugan é o amplificador perfeito de todas as suas habilidades, e sua influência se expande até as capacidades da sua Expansão de Domínio.

Domínio Trancado: Você passa a somente conseguir ativar seu domínio com os Seis Olhos desvendados.

O custo de energia da Expansão de Domínio se manter normal, porém ela passa a custar 5 pontos de visão para ser ativada.

Void de Informações: Ao invés de ganhar um dos benefícios da lista padrão de Bônus de Expansão de Domínio Estágio 3, você recebe o Void de Informações. Através dele, você pode prender um ou mais alvos a sua escolha (máximo igual a metade do seu Espírito) em uma chuva de informações intermináveis.

Ao ser utilizado pela primeira vez na cena os alvos dentro da expansão devem

realizar um teste de Inteligência (Dif 8 + Inteligência do Usuário) – Essa dificuldade não pode ser aumentada em hipótese alguma. Caso sejam bem-sucedidos os alvos não sofrem a condição *indefeso*. A dificuldade do teste também diminui conforme a quantidade de alvos que você coloque simultaneamente sobre o Void, reduzindo em -1 a cada novo alvo (até o máximo de -5).

A condição é retirada quando o alvo recebe um dano maior que o nível de Espírito do Usuário. Não é possível aplicar um golpe de misericórdia em alvos atingidos por essa expansão de domínio.

Após o domínio ser aberto, todos que estiverem dentro da Expansão, exceto o usuário e quem estiver tocando nele, devem realizar novamente o teste de inteligência para não ficarem *atordoados* até o início do próximo de seu próximo turno.

Evitando o Void de Informações:

Existem algumas formas de evitar o Void de Informações, dentre elas:

Expansão de Domínio: Caso se defenda da expansão de domínio abrindo a sua própria, o efeito é cancelado até que uma Expansão prevaleça.

Mantendo Contato: Caso mantenha contato físico com o Usuário do Vazio Infinito, você nega o efeito em si, você pode fazer isso agarrando o usuário ou estando de alguma forma tocando-o.

Ampliação do Infinito – Vazio Infinito: Através dos Seis Olhos você consegue extrair o máximo da sua Expansão de Domínio. Ao invés de *atordoados* os alvos ficam *indefesos*.

ILIMITADO

Técnica Inata Restrita

O Ilimitado é uma técnica inata derivada da família Gojo. Tendo sido herdada naturalmente, esta técnica funciona por meio da manipulação precisa do espaço no nível atômico, resultando em vários resultados e técnicas subsequentes dentro da capacidade geral. Com a manipulação do espaço apenas como o nível básico da técnica, o Ilimitado tem três formas padrão e uma "não padrão" além disso.

Alcance: Longo (15m + 3m por nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar o Ilimitado até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito (arredondado para cima).

Selos de Mão: Todos os Efeitos desse poder exigem selos de mão. Exceto caso o efeito diga o contrário.

EFEITO DE NÍVEL 1

INFINITO

- **Ação:** Parcial
- **Alcance:** Pessoal.
- **Duração:** Contínua ou Permanente (ver texto)
- **Custo de Energia:** 2 pontos (ver texto)

Você consegue controlar o infinito ao seu redor e molda-lo no que bem entender, assim criando várias camadas de espaço entre você e o inimigo.

Para ativar o Infinito requer uma ação parcial e 2 pontos de energia, ele possui duração contínua até o final da cena.

Golpe de Instância Infinita: Você molda o infinito ao redor de seus punhos e pés para realizar ataques poderosos. Enquanto estiver com o Infinito ativo você é considerado *energizado*, além disso você pode usar Espírito no lugar de Força para calcular o dano de arma da aptidão Punho de Ferro.

Defesas: Em volta do seu corpo você cria infinitas camadas de espaço entre

você e os ataques que estão indo até você, fazendo com que cada vez que eles se aproximam de você, mais lerdos eles ficam, até que eles fiquem tão lerdos que parecem estar parados.

Defesa Rápida: Como uma reação defensiva, você pode bloquear ataques corporais e projéteis. Isso requer um teste de LM, sem custo de energia. Essa defesa possui dureza e absorção infinita. É possível usar esta técnica junto com a manobra Defesa Total. Você pode usar a Defesa Rápida mesmo que esteja *impedido*, *indefeso* ou *paralisado*, desde que esteja consciente.

Ao atingir Espírito 10 você é capaz de utiliza a **Barreira Rápida**

Barreira Rápida: Você pode ampliar o seu infinito criando ainda mais camadas ao seu redor, assim podendo se defender de ataques em área, porém somente você será protegido. Você pode conjurá-la como uma reação defensiva, e tem custo de energia igual a metade do seu Espírito, além disso você recebe +2 de precisão em LM para essa defesa.

Não é possível usar a barreira ou a defesa rápida caso esteja fintado

Ao atingir Espírito 12 você é capaz de utilizar a **Defesa Contínua**

Defesa Contínua: Você é capaz de utilizar o Infinito frequentemente para se defender, sem precisa ativar suas defesas para diminuir a força dos seus ataques. Enquanto o Infinito estiver ativo você recebe 1 ponto de dureza para qualquer tipo de ataque.

Ao atingir Espírito 14 essa dureza aumenta para +2, e aumenta para +3 com Espírito 16.

Ao atingir Espírito 18 o efeito Infinito é permanentemente ativo sem custo de energia.

Ampliação do Infinito – Infinito: Você pode usar a Defesa Rápida e a Barreira Rápida mesmo *fintado,* porém caso seja uma finta super acelerada, você não pode utilizar essa defesa.

EFEITO DE NÍVEL 2

PROJEÇÃO DO ESPAÇO

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do poder
- **Duração:** Instantânea
- **Dano:** Comum do poder
- **Custo de Energia:** Nível do poder

Você pode canalizar sua energia amaldiçoada e projeta-la até um alvo através do espaço. O alvo deve realizar um teste de prontidão contra o seu espírito, falhando ele ficará com a *defesa debilitada* para esse ataque.

EFEITO DE NÍVEL 3

ACELERAÇÃO ILIMITADA

- **Ação:** Livre
- **Alcance:** Pessoal.
- **Duração:** Contínua
- **Custo de Energia:** 4
- **Selos de Mão**: Não

Graças a Aceleração Ilimitada, você passa a conseguir calcular seu deslocamento e perícias que somem a ele – como *Atletismo* – usando Espírito no lugar de Agilidade ou Força.

Ao atingir *Espírito* 14, você passa a ser considerado *acelerado* enquanto se movimenta. Você passa a conseguir realizar o teste de Finta Acelerada usando seu Espírito no lugar de Agilidade.

EFEITO DE NÍVEL 4

LAPSO AZUL

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do Poder.
- **Área do Efeito:** Círculo de 5 metros de diâmetro.
- **Duração:** Instantânea ou Sustentada (ver texto)
- **Custo de Energia:** Nível do Poder Usado

O personagem usa o Ilimitado para fazer uma força de atração extremamente potente em um ponto específico que ele pode ver.

O personagem cria um ponto de atração que puxa qualquer coisa que estiver em sua área. Caso a área escolhida já possua alguma criatura ela terá direito a uma ação defensiva. Caso a criatura seja bem-sucedida na defesa, ainda precisará sair da área do Efeito no seu próximo turno, ou sofrerá as penalidades dele.

Durante seu turno com uma ação livre, a vítima pode realizar um teste de Vigor (Dif. 8 + Nível de Espírito) para não ser atraído pela técnica, caso o inimigo falhe, ele ficará com sobre a condição *impedido.*

Além disso, você pode entrar na área do Lapso Azul sem ser afetado por ele, mas qualquer outra criatura que passar ali, sendo seu aliado ou não, será afetado.

Você pode utilizar o Lapso Azul para causar dano, a partir do segundo turno de ativação do Lapso Azul você pode com uma ação padrão implodir ele, assim, todas as criaturas presas receberão dano comum do poder e a técnica será desfeita. É possível realizar isso assim que a técnica é conjurada, porém os alvos dela apenas receberão o dano e não ficarão impedidas.

Ampliação do Infinito - Azul: Você melhora seu Lapso Azul, tornando sua força gravitacional mais potente além de conseguir aplicar uma força repelente para algumas criaturas. Dessa forma, você aumenta a área de efeito do Lapso Azul em 5m de diâmetro, por fim, você pode escolher um número limitado de criaturas para passarem automaticamente no teste de resistência, sendo ele metade do seu nível de poder.

Evolução:

- Lapso Azul Nv 8: Você passa a conseguir mover o Lapso Azul depois de invoca-lo, para isso você deve gastar uma ação padrão e você pode mover o Lapso Azul por todo o alcance permitido do Ilimitado, qualquer criatura que tenha momentaneamente entrado na área do Lapso deve realizar o teste de Vigor para não ser arrastada junto do Lapso. Criaturas que já estavam no Lapso antes dele ser movido podem fazer o teste de Vigor novamente. Mover o Lapso custa mais 6 pontos de Energia.

EFEITO DE NÍVEL 5

TELEPORTE INFINITO

- **Ação:** Movimento
- **Alcance:** Pessoal
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 5

Você pode “comprimir” o espaço entre você e um local, assim você consegue quase que se teletransportar de uma ponta a outra.

Teleporte: Quando estiver fora de combate você pode se teletransportar até uma distância igual ao alcance comum do poder.

Defesa: Você pode utilizar essa técnica como defesa, sendo um sucesso automático, assim você se teletransporta até um limite do seu deslocamento. Essa defesa só pode ser utilizada uma vez por cena.

Ampliação do Infinito – Teleporte: Você teletransportar um alvo com você gastando mais 5 pontos de energia. Podendo utilizar a defesa para aliado também.

EFEITO DE NÍVEL 6

PLATAFORMA DO INFINITO

- **Ação:** Livre
- **Alcance:** Pessoal

- **Duração:** Ver texto
- **Custo de Energia:** 4

O estágio final de aprendizado do infinito consta em aprender a desenvolver plataformas moldadas de espaços finitos sobre seus pés e utiliza-las para se deslocar no ar. Você passa a conseguir voar e recebe a perícia Voo (calculada com base no seu Espírito) e é considerado sobre as regras de uma criatura alada. Elas permanecem até o final do seu deslocamento aéreo, ou seja, até você aterrissar no solo novamente.

EFEITO DE NÍVEL 7

RUPTURA VERMELHA

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do Poder.
- **Área do Efeito:** Linha de 1m + Cone com metade do tamanho (ver texto)
- **Dano**: Comum do Poder +2
- **Duração:** Instantânea.
- **Custo de Energia:** Nível do Poder Usado

Através dos dons do Ilimitado você aprendeu o poder destrutivo que o espaço e a força de repulsão podem te conceder.

Você realiza um ataque que se parece com uma bala de arma com área em linha, que ao atingir um alvo explode em uma área de Cone com metade do tamanho do poder atrás do alvo, todos dentro da área de efeito tem direito a um teste para tentar se defender.

Todas as criaturas atingidas recebem dano comum do poder e devem realizar um teste de Vigor (Dif 8 + Espírito) para não serem *arremessadas* até o final da área do efeito (os alvos não ficam caídos).

Caso o primeiro alvo for bem sucedido na Esquiva ou a manobra Antecipar você pode com uma ação de movimento refazer o teste, mas causará metade do dano base.

Ampliação do Infinito – Vermelho: Você consegue utilizar 100% da técnica independente da distância usada, você não recebe a penalidade de -3 por combate próximo.

Evolução:
▪ Ruptura Vermelha Nv 10: Você causa dano integral quando refizer o teste de acerto.

EFEITO DE NÍVEL 9

VAZIO ROXO

- **Ação:** Completa
- **Alcance:** Comum do Poder

- **Área do Efeito:** Onda
- **Dano**: Ver texto.
- **Duração:** Instantânea
- **Pontos de Visão:** 4 pontos de Visão.
- **Custo de Energia:** Ver texto.

O personagem combina o “Azul” e o “Vermelho”, criando uma liberação de energia imaginaria que apaga tudo que toca.

Técnica dos Seis Olhos: Somente é possível usar essa técnica com o Rokugan já desvendado.

Vácuo: O Vazio Roxo ignora dureza de qualquer tipo que seja, como: dureza de objetos, armas, estruturas, entre outros.

Dano: O Vazio Roxo irá causar dano base igual a 3x Nível usado do Poder.

Custo de Energia: Seu custo de energia é igual a 1/2 do dano base (eventuais bônus de dano são desconsiderados para determinar o custo).

Dano Colateral: Caso utilize o Vazio Roxo em alguma criatura a até 5m de você, você irá receber metade do dano total (Arredondado para cima) como dano remanescente.

Defendendo-se do Vazio: Somente as defesas listadas a seguir podem ser usadas pelo alvo. Caso ele não execute uma defesa permitida, o Vazio Roxo é um Sucesso Automático.

Esquiva: Não é possível usar essa reação defensiva. Somente é possível caso utilize a técnica Desaparecer do 24 FPS.

Antecipar: Não é possível usar essa reação defensiva. Somente é possível caso utilize a técnica Desaparecer do 24 FPS.

Evadir: Somente é possível evadir caso tenha deslocamento suficiente para sobrepor o alcance do Vazio Roxo.

Ação Preparada: Caso o alvo possua uma técnica de deslocamento rápido ou teletransporte, ele poderá utilizar uma ação preparada para armar a sua técnica usando como gatilho a ativação do Vazio Roxo. Para isso é necessário que o alvo tenha conhecimento prévio da técnica ou seja bem-sucedido em um teste de identificar técnica.

Ampliação do Infinito – Roxo: Você cria a técnica mais destrutiva do Ilimitado. O Vazio Roxo, ele recebe um bônus no dano base de +2 e recebe um aumento de +0,5 no grau do dano.

Clã Inumaki

Poder Restrito

A marca do Clã Inumaki, essa técnica amaldiçoada vem com uma característica física em seus usuários, selos em suas bochechas onde está concentrada a origem da técnica. Tudo que a pessoa fala torna-se uma ordem ou uma imposição sobre alguém, por causa disso, seus usuários costumam ter um dialeto próprio e codificado para não gastarem suas energias.

Fala Amaldiçoada

Poder Restrito

Alcance: 9m. As Palavras Amaldiçoadas precisam ser claramente escutadas, existem formas de aumentar esse alcance, como com um megafone.

Dano: Os efeitos possuem uma regra de dano própria, se baseando no nível do poder na maioria deles.

Grau de Dano: se o alvo falhou no teste de resistência e seu efeito causa dano, lance 2d8 para definir o grau de dano dela.

Pontos de Voz: Além do gasto de energia, o uso das Palavras Amaldiçoadas gasta Pontos de Voz (PV) igual ao nível do efeito pretendido. Conforme esses pontos se esgotam, a integridade da sua voz e da sua garganta também vão se perdendo. O personagem possui um total de pontos de voz iguais a 3x seu nível de Vigor, que recarrega a cada descanso curto.

Perdendo a Voz: Sempre que seus Pontos de Voz zerarem, você se torna incapaz de falar até que eles se recuperem completamente. Se você usar um Xarope de Garganta, seus pontos vão voltar pela quantidade indicada.

Custo de Energia: Suas técnicas consomem o nível do efeito em energia ao invés do nível do poder.

Teste de Resistência: Inteligência. O teste de dificuldade é sempre definido como 8 + seu valor no atributo Inteligência. Caso alguém passe nesse teste de resistência, ela não sofre efeito da sua palavra, um sucesso que supere em 4 ou mais sempre causa dano em você como contrapartida, que é igual ao nível do efeito que você tentou usar.

Alvos Múltiplos: Gastando mais 1 de Ponto de Voz por alvo, você pode afetar mais de uma pessoa com suas palavras. Além do gasto maior, a dificuldade do teste de resistência também baixa em 1 para cada novo alvo além do primeiro.

Conhecendo a Técnica: um inimigo que saiba previamente sobre sua técnica pode se preparar para diminuir a potência de seus efeitos ou Identificar técnica. Manipulando espírito para o cérebro nas partes que coordenam a audição. Gastando 4 de energia eles podem diminuir a Dif em 2.

Identificar técnica [Cultura ou Ocultismo]: Você também pode identificar uma técnica que já tenha sido lançada e que esteja funcionando (Dif 16 + nível do poder). Se bem-sucedido no teste, você pode receber do Mestre informações sobre a técnica, como origem, alcance e dano. Identificar uma técnica é uma ação livre.

Efeitos: O poder Palavras Amaldiçoadas tem efeitos em uma lista padrão, você não os compra, mas usa eles como referenciais dos limites de seu poder.

Efeitos de níveis maiores: Mesmo que um efeito seja de um nível superior ao seu, você ainda pode usá-lo, porém, você sempre gasta o dobro de Pontos de Voz e o dobro de energia.

Duração: qualquer técnica que dure além de instantânea permite ao seu alvo um novo teste de resistência a partir da sua segunda rodada de efeito.

Selos de Mão: Não

Efeito Nível 1

Exploda

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do Poder.
- **Dano:** 2x Nível do Poder.
- **Duração:** Instantânea.

Você impõe a um inimigo que ele exploda imediatamente. A partir do nível 2 nesse poder, você pode passar a usar esse feito sem gasto de energia e de voz, para isso, o dano é reduzido pela metade.

Efeito Nível 2

Retorça

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do Poder.
- **Dano:** Nível do Poder.
- **Duração:** Instantânea.

Um dos membros do oponente se retorce e causa grandes dores ao alvo, o alvo que falhar no teste de resistência ficará *debilitado* até realizar os primeiros socorros ou se curar com Energia Reversa, caso ele falhe por 4 ou mais ou tire uma falha crítica no teste de resistência ele será considerado *amputado*, até que seja tratado.

Evoluções:
- Retorça Nv 5: A técnica é capaz de causar dano comum do poder além do seu efeito.

Efeito Nível 3

Adormecer

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do Poder.
- **Duração:** 1 Hora

Você faz seu alvo entrar num estado de grande sonolência e dormir após alguns instantes. A vítima faz um teste de Inteligência contra a dificuldade comum do poder, e se falhar ficará fatigada por 5 rodadas e cairá inconsciente no final da quinta.

A cada rodada a vítima terá direito a um novo teste para se livrar do efeito, com -1 na dificuldade a cada tentativa. Acordar alguém disso é uma ação padrão e barulhos altos vão despertá-la.

Evoluções:
- Adormecer Nv 6: O tempo de fadiga até inconsciência diminui para 4 rodadas.
- Adormecer Nv 9: O tempo de fadiga até inconsciência diminui para 3 rodadas.

Pare

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do Poder.
- **Duração:** Contínua

Você ordena que o alvo pare de realizar suas ações, caso o alvo falhe no teste de resistência ele ficará *fascinado* até que que alguém o ataque ou até que ele se liberte, a cada turno a dificuldade do teste diminuí em 1.

Lançar

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do Poder.
- **Duração:** Instantânea

Seu alvo é lançado com brutalidade. Esse efeito funciona como a aptidão Arremessar, podendo enviar o oponente a até uma distância máxima de 1m por nível do poder.

Evoluções:
▪ Lançar Nv 6: Além de enviar o alvo à uma distância, você automaticamente causa dano comum nele.
▪ Lançar Nv 9: Por causa da potência do lançamento, o dano comum do poder é sempre de grau 2.

Efeito Nível 4

Mova-se

- **Ação:** Padrão
- **Duração:** Instantânea.

Sua palavra compele o outro a se mover. Você pode escolher como se dará o movimento e em que direção, e também se será uma corrida, necessitando do teste de Atletismo. Seja qual for, o alvo atingido irá realizar o comando a partir do seu turno.

Petrificar

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do Poder.
- **Duração:** Sustentada

Você faz o alvo paralisar. Se a vítima falhar no teste, ela ficará lenta pela duração do efeito, no segundo turno ela ficará *impedida*.

Evoluções:
▪ Petrificar Nv 7: A vítima agora ficará *paralisada*, mas caso alguém tente aplicar um golpe de misericórdia o efeito acaba.

Efeito Nível 5

Imploda

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do Poder.
- **Dano:** 2x Nível do Poder.
- **Duração:** Instantânea.

Você força a vítima a receber um dano de dentro para fora, se falhar no teste de resistência, ela sofre o dano do efeito que nega 1 de dureza e causa a condição *atordoado* até o final do próximo turno do oponente.

Evoluções:
▪ Imploda Nv 8: O efeito passa a negar 2 de dureza.
▪ Imploda Nv 10: O efeito nega qualquer nível de dureza e causa 2 pontos de dano adicionais.

Efeito de Nível 10

Morra

- **Ação:** Completa
- **Alcance:** Comum do Poder.
- **Dano:** 2x Nível do Poder.
- **Duração:** Instantânea.

O personagem utiliza a fala mais poderosa de todas, "Morra", ele ordena que o alvo Morra. Trata-se de um golpe de misericórdia, o alvo deve realizar um teste de Inteligência (Dif 9 + Inteligência), falhando ele recebe esse golpe de misericórdia, porém as consequências vão cair sobre você por utilizar a mais poderosa fala amaldiçoada, você irá ficar *mudo* após utilizar essa técnica, e não mais conseguirá falar. Porém é possível recuperar a voz com Energia Reversa.

Essa técnica gasta o dobro de pontos de voz e não é possível reduzir esse custo, também não é possível utilizar essa técnica mais de duas vezes.

Megafone

Dano	Alcance	Crítico	Compartimento	Tipo
--/--	Ver Texto.	--/--	1 Item/1 Comp.	--/--

Este item e outros que amplificam sua voz não interferem na sua técnica. Usar um megafone aumenta o alcance da sua técnica para 10m + 2m por nível de Espírito. Outros equipamentos que aumentam mais podem ser usados também, e o mestre fica encarregado de definir seus alcances.

Xarope para Garganta

Dano	Alcance	Crítico	Compartimento	Tipo
--/--	0m.	--/--	1 Item/1 Comp.	--/--

Este permite a você recuperar a sua voz em combate. Para sacar e usá-lo, requer uma ação parcial, e cada xarope contém 10 usos. Cada uso do Xarope para Garganta regenera Pontos de Voz iguais a ½ do seu valor do atributo Espírito. Se ele for usado três vezes, ele para de fazer efeito durante aquela cena.

Clã Kamo

Aptidões e Técnicas Restritas

O Clã Kamo é conhecido por fazer parte dos Três Grandes Clãs, e por causa de sua técnica herdada de manipulação de sangue possui grande prestígio no mundo dos feiticeiros Jujutsu.

Aptidões Restritas: Convergência e Fluxo das Escamas Vermelhas.

Poder Restrito: Sekketsu Sōjutsu (Manipulação de Sangue).

Aptidões Restritas

Byakuren (Convergência)

Uma técnica onde o usuário une as mãos para comprimir e condensar o sangue até o seu limite, permitindo utilizar as técnicas de manipulação do sangue externo (Sekketsu Sōjutsu)

Benefício: Você pode ampliar a potência da técnica Sekketsu Sōjutsu condensando o sangue, para isso você deve gastar uma ação parcial.

Especial: Unir as mãos segue a mesma regra dos Selos de mão da Expansão de Domínio.

Dano Adicional: Todo Efeito de Sekketsu Sōjutsu causa 1 ponto a mais de dano.

Travessia Sanguínea: Todo Efeito de Sekketsu Sōjutsu ou ataque corporal enquanto na forma do Fluxo das Escamas Vermelhas, consegue ignorar 2 pontos de dureza corporal.

Sangue Exposto: Todo Efeito de Sekketsu Sōjutsu ou ataque corporal enquanto na forma do Fluxo das Escamas Vermelhas, consegue causar a condição *sangramento* através de um ataque com grau 3.
Selos de Mão: Todos os Efeitos desse poder exigem selos de mão

Fluxo das Escamas Vermelhas

Usando o Fluxo das Escamas Vermelhas, o usuário pode aumentar a temperatura corporal, a taxa de pulso e o número de glóbulos vermelhos para obter energia e habilidades físicas muito maiores. Quando esta habilidade é ativada, uma marca de sangue aparece sobre os olhos do usuário.

Pré-requisitos: Sekketsu Sōjutsu 4.

Benefício: Por 3 pontos de Energia e uma ação Parcial, você adquire a capacidade de seus golpes desarmados causarem Dano Comum do Sekketsu Sōjutsu -2 (não recebendo qualquer tipo de bônus de dano, com exceção do Flash Negro).

Enquanto usar esta aptidão, você ganha os benefícios da aptidão Velocista. E também recebe uma melhor regeneração contra sangramento, você não precisa realizar testes para se recuperar da condição sangrando, curando-se em 1 nível de sangramento instantaneamente. Se desejar, pode ainda realizar o teste padrão de Vigor para recuperar 1 nível de sangramento adicional naquele turno. A duração dessa técnica é contínua.

Nível 2: Ao atingir Sekketsu Sōjutsu 6, você pode comprar está aptidão novamente e receber os benefícios abaixo.

Enquanto estiver com o primeiro nível ativado, as capacidades de seu corpo são aumentadas a um grau ainda maior do que o normal. Os seus golpes desarmados passam a ser o Dano Comum do poder.

Visão Acelerada: Sua percepção natural está muito acima do que a de qualquer outro indivíduo. Você é imune a fintas *Aceleradas* e a finta *Super Acelerada* passa a ser considerada *acelerado* contra você. Por fim, você é capaz de realizar ataques oportunos contra inimigos *Acelerados* ou *Super Acelerados*.

Corrente Sanguínea: Sempre que você realizar um ataque corporal com o Fluxo ativado ou uma técnica do Sekketsu Sōjutsu, você pode forçar seu sangue e aumentar a pressão de transmissão dos seus ataques com ele, tornando-os mais rápido. Usando uma ação de Movimento, você força seu alvo a realizar um teste de Prontidão (dif. Padrão) para não ficar com a *defesa debilitada* (-2) contra seu ataque naquele turno.

Defesa Rápida: Como uma reação defensiva, você pode bloquear ataques corporais e projéteis usando 1 de vitalidade e um teste de LM, sem custo de Energia e independentemente do dano do ataque. É possível usar esta técnica junto com a manobra Defesa Total. Você pode usar a Defesa Rápida mesmo que esteja *impedido*, *indefeso* ou *paralisado*, desde que esteja consciente.

Coagulação Superior: Você pode pegar o sangue que foi utilizado em suas técnicas e colocá-los de volta em seu corpo fazendo o sangue coagular novamente. Essa técnica tem duração sustentada, você recupera os pontos de vitalidade gastos em sua técnica no próximo turno. Se utilizar essa habilidade por mais de 5 turnos seguidos o personagem fica *fatigado*.

Sekketsu Sōjutsu (Manipulação de Sangue)

Poder Restrito

Sekketsu Sōjutsu permite ao usuário controlar e moldar seu sangue além de sua forma natural para uma variedade de efeitos. Ele pode ser usado para manipular todos os aspectos do sangue do usuário, incluindo composição do sangue, plasma e glóbulos vermelhos. Esse poder tem o foco na manipulação do sangue externo, focando no seu endurecimento ou moldando para criar projéteis de médio alcance e armas.

Pré-requisitos: Byakuren (Convergência).

Alcance: Médio (10m +2m por nível de Espírito). O personagem só pode usar seu poder até este alcance máximo.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura e altura.

Dureza: A dureza é igual a 2 x o nível do poder.

Dificuldade de Resistência: 9 + Nível usado +1/2 do atributo Espírito.

Dano: Nível do poder usado + ½ do Atributo Espírito

Custo de Energia: Metade do Nível de Poder usado (arredondado para cima).

Custo de Vitalidade: Variável.

Selos de Mão: Todos os Efeitos desse poder exigem selos de mão

Bolsa de Sangue: As técnicas da Manipulação de Sangue acabam sendo extremamente custosas para seu usuário, por que ele utiliza o próprio sangue para cria-las, por isso, o Clã Kamo descobriu uma forma de contornar essa fraqueza, através de Bolsas de Sangue. Uma Bolsa de Sangue equivale a um compartimento e contem até 10 pontos de sangue cada.

Os Pontos de Sangue podem ser usados no lugar do Custo de Vitalidade, e quando seus pontos forem zerados, os custos retornam. Para criar uma nova Bolsa de Sangue, você precisa dar em troca 10 pontos de Vitalidade, essa vitalidade pode ser curada normalmente.

Não é possível criar uma Bolsa de Sangue dentro de combate.

Efeito Nível 1

Disparo Guiado

- ❖ **Ação:** Padrão
- ❖ **Alcance:** Comum do poder
- ❖ **Duração:** Ver texto
- ❖ **Custo:** 1 de vitalidade
- ❖ **Selos de mão:** Não

O usuário prepara-se previamente mergulhando as suas armas de arremesso ou disparo em seu sangue, permitindo que ele controle a trajetória delas com a sua técnica herdada. Após dispará-las, as armas ignoram coberturas parciais. O efeito dessa técnica dura até a arma ser utilizada e não é necessário utilizar Byakuren. Os ataques não recebem os benefícios de ignorar a dureza do Byakuren.

Perseguir: Quando atacar um alvo e for malsucedido, você pode refazer o seu teste por 2 pontos de vitalidade, o alvo também refaz a defesa.

Evoluções:

- Disparo Guiado Nv 4: A Agora as suas armas ignoram coberturas completas.

Efeito Nível 2

Armas de Sangue

❖ **Ação:** Livre + Byakuren
❖ **Alcance:** Pessoal
❖ **Dano:** Ver texto
❖ **Duração:** Sustentada
❖ **Custo de Vitalidade:** 2 + variável (Ver texto)

O usuário realiza um processo que envolve moldar o seu sangue no formato de uma arma e fortalecer a letalidade do sangue girando-o em alta velocidade ou endurecer o seu sangue criando uma pedra que pode ser arremessada em um alvo.

As armas criadas não recebem nenhum bônus do Byakuren e requerem menos tempo para comprimi-las e serem condensadas. Você cria um Meteorito de Sangue, uma arma simples ou marcial dos tipos leve ou mediana. Você ainda precisa cumprir os pré-requisitos de atributo para poder utilizá-la sem penalidades.

Bônus: Você não precisa da aptidão “Usar Arma” para suas armas de Sangue

Armas: 2 pontos de Vitalidade por arma (armas leves ignoram 1 de dureza e armas medianas ignoram 2 de dureza)

Meteorito de Sangue: 1 ponto de Vitalidade e causa dano igual a 1/2 do nível de Destreza +2 (Meteoritos não são afetados pela fraqueza do poder, são considerados uma arma de arremesso e tem um alcance de 5m, eles ignoram 2 pontos de dureza).

Efeito Nível 3

Exorcismo Ceifante

❖ **Ação:** Padrão + Byakuren
❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Alvo:** Uma ou mais criaturas
❖ **Dano:** 2 de dano por projetil
❖ **Duração:** Instantânea
❖ **Custo:** 1 de vitalidade a cada 2 projeteis

O usuário cria com a sua manipulação de sangue um ou mais círculos com um meio oco e quatro pontas que se projetam da borda. Esse círculo gira em alta rotação, e então é arremessado contra seu alvo, cada projetil causa 2 de dano base, é possível criar 1 projetil por nível do poder.

Você pode concentrar todos os projéteis num mesmo alvo ou em múltiplos alvos dentro do alcance. Cada alvo faz uma única defesa, qualquer que seja a quantidade de projéteis. Se houver qualquer bônus de dano (inclusive bônus do Byakuren), ele somente é aplicado uma única vez para cada alvo.

Fintar: Por 1 ponto de vitalidade, você pode utilizar este efeito como uma Finta para encobrir seu próximo ataque à distância (de qualquer tipo, lançando projétil ou usando técnicas). Realize o teste de Finta utilizando a perícia Prestidigitação no lugar da Agilidade. O efeito não causa dano quando usado dessa forma.

Evoluções:

- Exorcismo Ceifante Nv 6: Você aprendeu a não desperdiçar seus disparos. Quando mirar em um só alvo e ele for bem-sucedido na Esquiva ou a manobra Antecipar, você pode refazer o teste, mas causará metade do dano base. O alvo não refaz a defesa.

- Exorcismo Ceifante Nv 9: Você causa dano integral quando refizer o teste de ataque.

Efeito Nível 5

Sangue Perfurante

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Comum do Poder
❖ **Área de Efeito:** Linha
❖ **Dano:** Comum do Poder +1
❖ **Duração:** Instantânea
❖ **Custo:** 6 de vitalidade

Depois que o usuário comprime e condensa seu sangue até o limite, o usuário bate palmas e dispara o sangue com a ponta dos dedos, o disparo é extremamente rápido e difícil de defender.

O sangue, agora reforçado com energia amaldiçoada, é capaz de atingir a velocidade do som. O alvo deverá realizar um teste de Prontidão ou será considerado *fintado*, esse ataque ignora 2 pontos de dureza

Evoluções:

- Sangue Perfurante Nível 8: Agora você pode mover o ataque para aproveitar mais ainda sua velocidade, caso o alvo se defenda com a manobra Antecipar ou com Esquiva, você pode refazer o teste de acerto, o alvo não refaz a defesa. O ataque irá causar metade do dano.
- Sangue Perfurante Nível 10: Agora o alvo ficará desprevenido caso falhe no teste de prontidão. Antes de acertar o alvo, você pode gastar 2 pontos de vitalidade e rolar o teste novamente, cada novo acerto aumentará o dano base em +1, com o limite de +4.

Efeito Nível 6

Armadura Rubra

❖ **Ação:** Movimento
❖ **Alcance:** Pessoal
❖ **Duração:** Ver texto.
❖ **Custo:** 3 de vitalidade

Você manipula seu sangue para tornar a pele mais resistente, recebendo dureza de corpo igual à dureza padrão do poder +1, até o final do turno no qual usou o efeito.

Após o uso, este efeito pode ser mantido de forma sustentada, porém você recebe somente 2 de dureza de corpo. A dureza de corpo não é cumulativa, ficando somente a maior (mesmo que sejam durezas de uma mesma fonte).

Defesa: É possível utilizar esse efeito como técnica defensiva, através de um teste de CC (sem receber nenhum bônus de bloqueio). Você ainda precisa de uma ação de movimento para usá-lo como técnica defensiva, mesmo que esteja mantendo o efeito de forma sustentada.

Você pode consumir 2 pontos de vitalidade para aumentar a dureza em +1, com o limite de +3 de dureza até o final de sua defesa.

Evoluções:

- Armadura Rubra Nível 9: A dureza de corpo sustentada aumenta para 3 pontos. Não é possível utilizar a defesa Bloqueio contra socos da Armadura Rubra.

Prisão Carmesim

❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Alvo:** Uma criatura
❖ **Dano:** --/--
❖ **Duração:** Concentração

❖ **Custo:** 5 de vitalidade

Esse efeito permite transformar a forma do sangue do usuário em uma rede capaz de prender alvos com grande eficiência. Se bem-sucedido, o ataque não causará dano e o alvo ficará impedido. Em seu turno, a vítima pode destruir a rede (que possuem dureza comum do poder) ou se libertar através de um teste de Força ou Escapar. Qualquer que seja a escolha é necessária uma ação padrão. Também poderá se libertar através de outro efeito que não necessite de mobilidade dos pés. Caso a vítima presa seja alvo de um ataque em área, as cordas também sofrem o dano deste ataque, reduzindo sua dureza.

Evoluções:

- Prisão Carmesim Nível 8: O efeito passa a ter duração Sustentada.
- Prisão Carmesim Nível 10: Pode atingir até 3 alvos que estejam a 5m um do outro. Se usar esta técnica duas vezes nos mesmos alvos eles ficam indefesos, com todo o corpo amarrado.

Efeito Nível 7

Super Nova

❖ **Ação:** Movimento
❖ **Alcance:** Comum do poder
❖ **Alvo:** Uma criatura
❖ **Dano Fixo:** Nível do poder
❖ **Duração:** Instantânea
❖ **Custo:** 0 de vitalidade

Você usa o sangue deixado no ambiente como defesa, atingindo o inimigo antes que ele te atinja.

Toda vez que utilizar um efeito do poder Sekketsu Sōjutsu, você acumula Pontos de Sangue iguais ao nível do efeito usado, ao atingir Pontos de Sangue igual a 3x o Nível do poder, você pode utilizar a Super Nova como defesa. Você realiza um teste de CD contra o acerto do alvo, caso seja bem-sucedido, você atinge as costas do alvo antes que ele realize seu ataque, o ataque do alvo é interrompido, porém os custos dele ainda são mantidos, e ele recebe dano fixo igual ao nível do poder. Ao realizar essa defesa os pontos de sangue são zerados.

Construção

Aptidões e Técnicas Restritas

Você utiliza a sua energia amaldiçoada para poder criar armas e objetos amaldiçoados.

Aptidões Restritas: Criação amaldiçoada

Poder Restrito: Materialização amaldiçoada

Aptidões Restritas

Criação Amaldiçoada

Benefício: Você consegue criar objetos a partir do nada, através do gasto de energia. Esses objetos permanecem após você criá-los.

Ao gasto de 1 de energia amaldiçoada, você consegue produzir 1 munição de qualquer arma a sua escolha ou uma arma de arremesso com uma ação livre. A tabela a baixo mostra mais usos

Gasto de energia	Tamanho/Tipo de arma	Compartimento
3	Munição	1/15 itens de
5	Pequeno/Leve	1
7	Media	1
9	Grande/pesada	2

Materialização Amaldiçoada

Poder Restrito

Você e capaz de usar certas propriedades de seu poder, assim ganhando benéficos de acordo com nível de poder

Pré-Requisito: Criação Amaldiçoada

Selos de Mão: Todos os Efeitos desse poder exigem selos de mão

Efeito Nível 1

Mestre da Criação:

❖ **Ação:** Livre
❖ **Alcance:** Pessoal.
❖ **Duração:** Permanente

Você é considerado treinado em qualquer arma que crie e somente nas que criou. suas armas tem dureza igual a metade do seu espírito.

Evoluções:
▪ Mestre da Criação Nv 3: Suas armas passam a ter dureza igual a seu nível de espirito
▪ Mestre da Criação Nv 5:suas armas têm dureza igual as armas originais e você recebe a aptidão especialista para a arma que criou.

Efeito Nível 4

Criação Amaldiçoada

❖ **Ação:** Parcial
❖ **Alcance:** Pessoal
❖ **Dano:** Nenhum
❖ **Duração:** Permanente
❖ **Custo:** Ver texto

Você aprendeu tanto a imbuir energia amaldiçoada em suas criações que pode criar armas amaldiçoadas.

Benefício: Você pode criar armas amaldiçoadas de rank 4 seguindo as regras de dureza do seu poder. Conforme seu nível aumenta você e capaz de aumentar o nível de sua criação.

NIVEL DE PODER	RANK DA ARMA
5	3
6	2
7	1
9	Especial
10	Copiar uma Especial existente

Criar uma arma amaldiçoada gasta o dobro do custo normal para rank 4 e aumentando o multiplicador em 1 para cada Rank, chegando a 6 vezes o valor para rank especial.

Criar uma cópia precisa da arma original e uma semana de trabalho analisando a arma.

Efeito Nível 7

Metal Liquido

- **Ação:** Movimento ou Padrão (ver texto)
- **Alcance:** 10m
- **Duração:** Sustentada/ instantânea (ver texto)
- **Dano**: 2x Nível do poder
- **Custo de Energia**: ver texto

Você cria um metal liquido e molda ele da maneira que achar melhor. Com uma ação de movimento você cria o metal e mantem ele de forma sustentada, criar o metal custa 5 de energia e manter ele ativa custa 3 de energia por turno, com o metal criado você pode usar os efeitos da Manifestação de Maldição, na parte de Maldições do livro, ver na pág., XX.

Efeito Nível 8

Armadura de Inseto

- **Ação:** Movimento
- **Alcance:** Pessoal
- **Duração:** Contínua
- **Custo de Energia**: 5 pontos

Você cria uma forte e resistente armadura inspirada nas carapaças dos insetos, essa armadura possui Absorção 30 e dureza 4 contra qualquer tipo de ataque. Essa armadura ocupa 3 compartimentos, porém possui espaço para levar consigo até 4 armas amaldiçoadas nela (2 Leves e 2 Medianas ou 2 Pesadas).

Uma vez que a Absorção é zerada é possível regenera-la completamente com uma ação de parcial e 5 pontos de energia.

Feitiço de Projeção

Aptidões e Técnicas Restritas

O feitiço de Projeção é uma Técnica Herdada diretamente do Clã Zenin, onde é possível aumentar a sua velocidade ou diminuir a velocidade de tudo que está à sua volta.

Aptidão Restrita

Impedir Selos

Pré-requisitos: Feitiço de projeção 6; Ataque em movimento

Benefício: Enquanto manter o 24FPS ativo, você é capaz de impedir que o oponente realize selos de mão ao atacá-lo rapidamente, forçando uma defesa. As técnicas desta aptidão são incompatíveis com armas.

Quando um inimigo tentar realizar selos de mão dentro de seu alcance corpo-a-corpo, você poderá imediatamente ataca-lo, com uma ação parcial. Este ataque não causa dano, porém impede a realização dos selos de mão. Não é realizado qualquer teste de ataque ou defesa e possíveis efeitos resultantes da esquiva bem-sucedida não são ativados.

A técnica ou poder que seria usado pelo inimigo é imediatamente interrompida e ele não poderá utilizar poderes e técnicas dependentes de selos de mão durante esse turno, mas não perde sua ação, podendo refazê-la como achar melhor.

Esta aptidão não pode ser usada em resposta a uma técnica defensiva do inimigo que você mesmo atacou.

Seguir Passo: caso o oponente tenha realizado o Passo Seguro e tente atacá-lo com uma técnica ou poder com selos de mão, você pode gastar uma ação parcial para forçá-lo a receber -3 de precisão em seu teste de CD, como se ainda estivesse em seu alcance corpo-a-corpo, ou realizar um teste de combate próximo (ver perícia Concentração).

PROJEÇÃO

Este Poder permite ao usuário transformar um segundo em 24 quadros, além de permitir ao usuário traçar um conjunto predeterminado de movimentos usando o campo de visão do usuário. Enquanto a técnica estiver ativa, qualquer coisa tocada pela palma da mão do usuário deve obedecer às regras da técnica ou eles podem ser congelados por um segundo.

Alcance: Toque

Selos de Mão: Todos os Efeitos desse poder exigem selos de mão

Efeito Nível 3

24 FPS

- ❖ **Ação:** Ver texto.
- ❖ **Alcance:** Pessoal.
- ❖ **Duração:** Ver texto.
- ❖ **Custo de Energia:** Ver texto.

Você é capaz de dividir um segundo em 24 FPS, o que se assemelha a uma linguagem cinematográfica. Essa técnica segue as seguintes regras:

Ativação: Ativar a técnica é uma Ação Parcial e pode ser desativada com uma Ação Livre.

Duração: A técnica tem duração contínua.

O personagem passa a conseguir ficar *acelerado* pelo resto da cena, em troca de um custo de energia equivalente à 2 pontos de energia enquanto permanecer com o poder ativado. Adicionalmente todos os seus golpes são considerados energizados. Caso você fique com a condição amputado ou debilitado de alguma forma, sua velocidade sofre uma alteração, você tem que passar num teste de Prontidão (9 + 2x nível do poder) ou ficará sob efeito do Toque FPS até o fim do seu próximo turno, isso coloca você dentro de um frame.

Precisão Temporal: seu movimento é preciso dentro da regra dos 24 fps, por isso, você pode substituir o atributo Agilidade por Percepção para determinar sua velocidade e testes de finta.

Evoluções:

- 24 FPS Nível 7: Enquanto estiver acelerado, o personagem ganha +2 no bônus de finta da Precisão Temporal.

- 24 FPS Nível 9: A partir do Nível de poder 9 quando você estiver a 3 ou mais rodadas com o 24 FPS ativo, você passa a ser considerado super acelerado pelo resto de duração, o custo de energia aumenta para 4 pontos ao invés de 3. Se o 24 FPS for desativado e reativado, mais três rodadas serão necessárias para se chegar nessa velocidade.

Efeito Nível 4

Toque FPS

- **Ação:** Ver texto.
- **Alcance:** Pessoal.
- **Duração:** Ver texto.
- **Custo de Energia:** Ver texto.

Agora, tudo que você toca também fica sob a regra do seu feitiço de projeção. Como você é um dos únicos que sabe com precisão como se mover nos frames, qualquer coisa pega por você que não saiba sofre as consequências, isso é, fica congelado em um frame. Essa técnica pode ser usada tanto ofensivamente quanto defensivamente.

Ofensivo: Custa 5 pontos de energia. Ao acertar um alvo com a manobra golpear, o alvo deve passar num teste de Prontidão (9 + 2x nível do poder) ou ficará atordoado até o fim de seu próximo turno ou até levar algum ataque. Essa técnica pode ser usada com Ataque Múltiplo, funcionando como uma aptidão de manobra.

Defensivo: Custa 1 de energia por nível de poder. Você coloca um ataque que venha na sua direção sob a regra da sua técnica, e por causa de seu movimento, ele é congelado. Usar o Toque FPS defensivo é uma manobra de Defender com Técnica na qual, ao invés de usar LM no teste de defesa, você pode usar seu nível de CC para ataque desarmado. Na defesa, o Toque FPS pode ser usado contra ataques corpo-a-corpo ou ataques à distância.

Se for um ataque corpo-a-corpo, a pessoa deverá realizar um teste de Prontidão (9 + 2x Nível do Poder) ou ficará atordoada até o fim do seu próximo turno ou se levar algum ataque, o que vier primeiro. Se ninguém for alvo do teste de Prontidão, o usuário precisa somente de uma ação parcial, caso contrário custará uma ação padrão. Caso o alvo tenha obtido um sucesso crítico no teste, ele recebe direito a um ataque de oportunidade contra o feiticeiro.

Efeito Nível 8

Desaparecer

- **Ação:** Ver texto.
- **Alcance:** Pessoal.
- **Duração:** Ver texto.
- **Custo de Energia:** Ver texto.

Sua velocidade fora do normal lhe permite fazer alguns truques, como o de se mover tão rapidamente que faz com que você desapareça ou perceber o tempo melhor que os outros.

Defesa: Quando um adversário realizar um ataque bem-sucedido (que não seja um acerto crítico ou sucesso automático) contra sua defesa por Esquiva ou Antecipar, utilizar essa habilidade o obriga a rolar seu teste de ataque novamente e manter o pior resultado entre os dois (mesmo que o segundo resultado seja um acerto crítico). Você não pode utilizar este benefício caso seu teste do Antecipar seja uma falha crítica.

Usar desaparecer tem custo de energia 6 e permite ao personagem usar sua ação parcial ou de movimento para se deslocar para qualquer ponto dentro do alcance do seu movimento. Mesmo que o inimigo já erre no primeiro teste de ataque, você ainda pode usar desaparecer para se mover.

Reaparecer: Quando você utiliza a habilidade Desaparecer, você pode se aproveitar da sua velocidade e surgir atrás do inimigo, reaparecendo em suas costas como outra ação livre. Neste instante, pode realizar um ataque corporal contra o mesmo, ademais você pode fazer um teste de finta contra o oponente.

Restrição Celestial

Aptidões

Alguns membros do Clã Zen'in nascem com pouca ou nenhuma energia amaldiçoada, o que os torna marginais no mundo dos feiticeiros, mas em troca disso, seus corpos se desenvolvem mais rapidamente e eles se tornam mais fortes, com sentidos apurados e guerreiros afinados.

Pouca Energia: Por seu corpo não conter muita energia amaldiçoada, você é incapaz de ver maldições naturalmente e nem manipula seus usos mais básicos, perdendo acesso a Manipulação de Energia permanentemente. Você precisa de armas amaldiçoadas para exorcizar espíritos e óculos especiais para vê-los.

Além disso, até você comprar a aptidão Supressão de Energia, você é limitado a sempre ter o mínimo de Espírito, não podendo aumentá-lo.

Forçado a Treinar: Você nasceu sem nada e por isso foi forçado ao extremo desde o início. Mesmo sendo um poder Restrito, você pode comprar a aptidão Trabalho Duro.

Limitação de Berço: Você é forçado a comprar pelo menos uma aptidão de Restrição Celestial desde a criação de personagem.

Aptidões Restritas

Supressão de Energia

Ao invés de ter pouca energia, você não tem nenhuma.

Benefício: Como um caso único, você não possui energia amaldiçoada, qualquer teste de Detectar Energia Amaldiçoada sobre você não mostra nada anormal, confundindo você com um humano comum, lhe tornando indetectável para qualquer técnica que se baseie nesse tipo de rastreio, passando através de barreiras e cortinas sem dificuldade.

Sentidos Apurados: Você é capaz de ''ver'' e sentir maldições por causa dos seus sentidos elevados, podendo até mesmo ver energia amaldiçoada em objetos físicos. Além disso, uma vez por cena e como uma ação livre, pode simular 2 dados em qualquer teste de Percepção, Procurar, Prontidão e Rastrear no qual possa utilizar seus sentidos, mesmo sob pressão.

Ao atingir Prontidão 12, essa aptidão evolui automaticamente e você passa a receber um bônus de +2 contra fintas realizadas contra você. Caso você tenha a aptidão *Agilidade Amplificada*, testes de finta *Super Aceleradas* contra você, são consideradas *aceleradas.*

Reflexos Aprimorados: Devido a ampliação dos seus sentidos você costuma saber perfeitamente em que momento você deve entrar em combate**.** Você recebe automaticamente os benefícios da aptidão Diligente.

Anulador de Domínio: Você é capaz de entrar e sair de um domínio como bem entender ignorando suas barreiras, com isso, você é capaz de anular qualquer bônus que um domínio possua sobre você, sem sofrer nenhuma consequência. O Anulador de Domínio somente funciona caso o domínio possua barreira.

Restrição Celestial: Seu valor de atributo de Espírito se torna 0, falhando em qualquer teste de Espírito que tenha que rolar, isso não altera a contagem dos pontos da construção e evolução do personagem, fazendo com que você ainda tenha que gastar pontos no valor mínimo.

Mestre das Armas

Você tem domínio sobre todas as armas já feitas.

Pré-requisito: Trabalho Duro, Combate 10 (Corporal ou à Distância).

Benefício: Você tem a aptidão Usar Arma para todas as armas comuns existentes e recebe o bônus da aptidão Especialista para usá-las. Você ainda precisa cumprir os pré-requisitos de atributos para utilizá-las.

Mestre Amaldiçoado [requer *CC ou CD* 12]**:** Alternativamente você pode usar o Mestre das Armas para uma única arma amaldiçoada caso você possua, é possível trocar os benefícios do Mestre de Armas de uma arma amaldiçoada para outra, todavia para isso, você deve efetuar um período de treinamento com essa arma.

Treinamento de Arma Amaldiçoada: Sempre que você desejar trocar os benefícios concedido por Mestre das Armas de uma arma amaldiçoada para outra, você deve passar uma semana inteira treinando com aquela arma e somente isso. Entrar em combate consta como treinamento, mas por não possuir as aptidões Usar Arma ou Especialista para sua arma, você consta como -1 para todos os testes de feitos com a arma, além dela passar a causar 0 dano de arma.

Com a conclusão do período de treinamento, você troca qual arma amaldiçoada sua que recebe os benefícios de Mestre das Armas.

Arsenal Amaldiçoado [requer *CC ou CD* 16]: Você passa a conseguir se tornar um Mestre Amaldiçoado de duas armas diferente.

Nível 2: Ao atingir Combate Corporal ou à Distância 22, você pode comprar essa aptidão novamente. Em troca, você recebe o seguinte benefício:

Guerreiro Maldito: Seu entendimento sobre as armas amaldiçoadas alcança o auge, para matar um monstro você se tornou um monstro.

Você passa a conseguir usar os benefícios de Mestre de Armas para qualquer arma amaldiçoada. Todas as suas armas afetadas por Mestre das Armas recebem um bônus de +1 de dano de arma, mas somente quando você as está usando, sendo por definição o mestre em qualquer tipo de armamento.

Estilo de Combate

Seu conhecimento avançado sobre as múltiplas formas de combate se estende e amplia quanto mais o tempo passa.

Pré-requisito: Trabalho Duro.

Benefício: Você adquire duas aptidões de manobra ou de combate, à sua escolha. Você precisa atender aos pré-requisitos das aptidões escolhidas quando compra o Estilo de Combate. Você pode comprar esta aptidão até duas vezes, escolhendo aptidões diferentes.

Também é possível comprar a evolução de uma aptidão dessa forma.

Atirador Inteligente

Você aprende a como utilizar completamente uma arma de fogo, conhecendo os melhores lugares para atirar e as melhores formas de debilitar seu inimigo através dos seus disparos.

Pré-requisitos: Trabalho Duro; Mestre das Armas; Inteligência ou Percepção 10.

Benefício: Você passa a conseguir usar armas de fogo através da sua Inteligência ou Percepção. Dessa forma, você pode substituir Destreza por Inteligência ou Percepção nos cálculos de ataque e dano usando armas de fogo. Essa aptidão não substitui os pré-requisitos de aptidões relacionadas a seu combate a distância. Em compensação, a distância máxima dos seus ataques é reduzida pela metade.

Ao atingir Inteligência ou Percepção 14, você pode comprar essa aptidão novamente e em troca você recebe o seguinte extra:

Disparo Genial: Você consegue aplicar algumas manobras a distância através dos seus disparos. Para isso, você primeiramente deve conseguir um grau 3 ou maior no seu disparo e em troca de reduzir a metade do seu dano você força o alvo a realizar um teste de Vigor (Dif. 9 + sua Inteligência) para não sofrer uma das seguintes manobras:

- Desarme: Você dispara um projétil na mão do seu alvo que segura um objeto, a dor do disparo força o alvo a soltar sobre seus pés o objeto.

- Derrubar: Um dos seus tiros alcança o joelho ou alguma junta de uma das pernas do seu alvo, o que o faz ficar *caído*.

- Desorientado: Seu disparo atinge a cabeça do seu alvo, ele não mata o alvo mas atinge seu cérebro de raspão e o deixa *confuso.*

Acertar um crítico com sua arma permite você aplicar uma das manobras no alvo sem a necessidade de realizar o teste.

Resiliência Sobre-humana

Sua pele é mais resistente que as dos demais seres que lhe cercam.

Pré-requisito: Supressão de Energia.

Benefício: Seu corpo é mais resistente do que de qualquer outro que conheça, se mantendo por mais tempo em combate, graças a essa aptidão você recebe gratuitamente a aptidão Duro de Matar.

Sua pele especial também concede dureza 1 contra qualquer tipo de dano. Com Vigor 12, aumenta para dureza 2, Vigor 16, aumenta para dureza 3.

Força Descomunal

Sua força é algo único entre os Feiticeiros.

Pré-requisito: Supressão de Energia, Força 6.

Benefício: Você diminui em 2 todos os pré-requisitos de força para utilizar armas.

Exemplo: Armas Leves ao invés de 8 de Força será 6, Armas Medianas e Longas 8 de força ao invés de 10, Armas Pesada 10 de força ao invés de 12.

Agilidade Amplificada

A forma como seu corpo é diferente do padrão, sendo mais rápido e ágil que um humano comum.

Pré-requisito: Supressão de Energia, Agilidade 14.

Benefício: Graças ao seu corpo em constante evolução sua velocidade de movimento e manejo de combate são consideravelmente amplificados. Você passa a ser considerado *acelerado*. Além disso, seu valor de deslocamento padrão aumenta em +5 metros de deslocamento.

Espada Separadora de Almas

Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
+4	--	15-16	1 item/1 comp.	Cortante

Uma das armas amaldiçoadas mais poderosas que existem, a Espada Separadores de Almas - Shakukon Tō – é uma lâmina que pode contornar a dureza física a fim de dividir a alma, mas esse poder só pode ser exercido por alguém que pode observar até mesmo as almas de objetos inanimados.

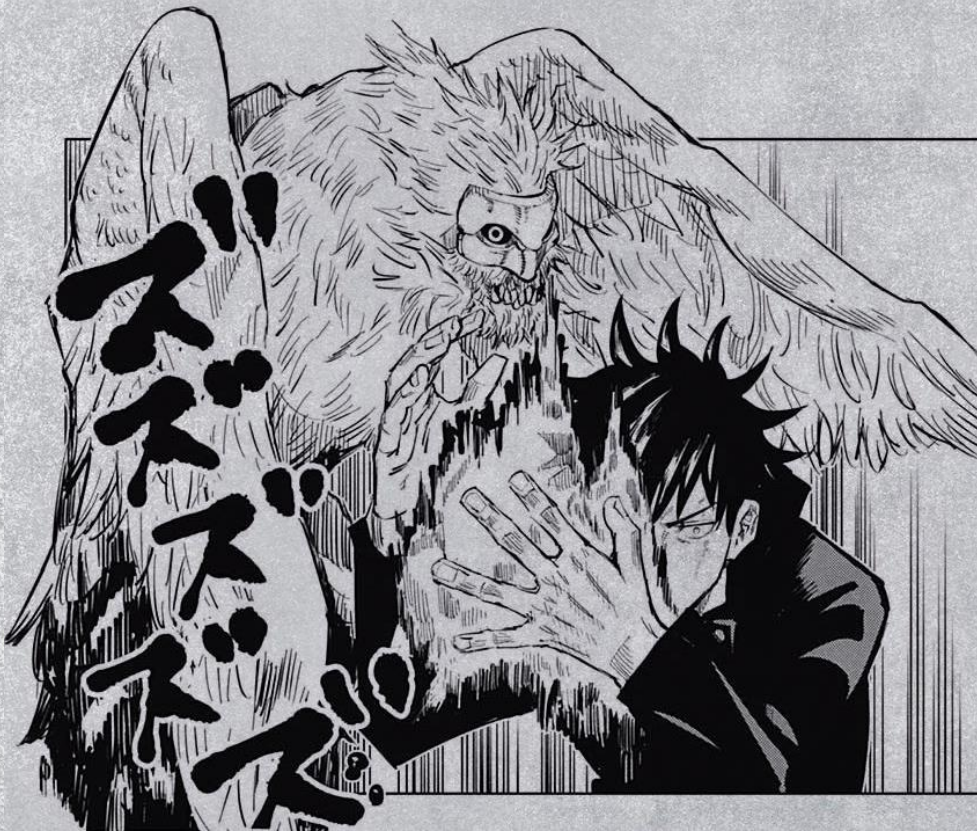
Pré-requisito: Supressão de Energia, Força 12.

Tipo: é uma arma especial do tipo mediana

Cortadora de Almas: Essa alma tem a propriedade de passar direto pelo corpo e cortar qualquer alma. Por isso, essa arma é capaz de ignorar qualquer nível de dureza de corpo de seres vivos. Dureza adicionada por técnicas não são ignoradas. *Exemplo: Infinito*

Dureza Infinita: Essa arma especial é capaz de resistir a incríveis técnicas contra ela. Ela tem dureza infinita e consegue defender qualquer projetil ou ataque de toque contra ela.

Técnica das Dez Sombras

A Técnica das Dez Sombras é uma técnica herdada do Clã Zenin que permite o usuário coletar e convocar até dez shikigami diferentes usando suas sombras como intermediário. No entanto, o shikigami da Técnica das Dez Sombras opera de forma diferente do shikigami simples de um feiticeiro.

Aptidões Restritas

Domínio das Sombras

Seus símbolos de mão controlam as sombras de forma mais prática e melhor.

Pré-requisito: Técnica das Dez Sombras 5.

Benefício: Você pode usar as sombras como forma de esconder e guardar itens, à sua escolha. Você ganha acesso a dois compartimentos em cada Shikigami que possuir, que estão inseridos dentro da sombra, acessá-las custa 1 de energia e uma ação parcial, além de precisar estar em um lugar onde uma sombra possa ser projetada.

Alternativamente, pode colocar um objeto dentro dela com o mesmo custo.

Agora você pode manipular o tamanho dos seus Shikigamis, no momento da invocação de seus Shikigamis você pode gastar 2 pontos de energia para aumentar em 1 a categoria de tamanho do Shikigami, com um limite de até 2 categorias de seu tamanho inicial.

Além disso agora você pode utilizar a Técnica Ocultar-se fora de sua Expansão de Domínio.

Jardim das Quimeras Sombrias

Jardim das Quimeras Sombrias é a Expansão de Domínio da Técnica das Dez Sombras. Ela inunda a área com sombras espessas e fluidas, criando uma espécie de camada grudenta e grossa no chão. Isso concede ao usuário a capacidade de manifestar vários shikigami, bem como a manipulação avançada de todas as sombras disponíveis. Essa Expansão de Domínio tem as suas próprias regras e diferente da genérica ela não prende os adversários em uma redoma, ela afeta as pessoas que estiverem em sua Área de Efeito.

Pré-requisitos: Técnica das Dez Sombras 4; Expansão de Domínio Estágio 1.

Benefício: Você é capaz de utilizar a técnica Jardim das Quimeras Sombrias como um dos bônus de sua Expansão de Domínio.

Todos que estiverem pisando nas sombras serão considerados *lentos*, exceto você e seus shikigamis. você também recebe os benefícios da aptidão Velocista (Se você já tiver a aptidão velocista recebe um bônus de 10m para seu deslocamento). O usuário é capaz de invocar um único de seus Shikigamis de

forma adicional, esse Shikigami não sofre das regras de comandar parceiro, assim mesmo que ele realize um ataque juntamente com você, o dano não será dividido. Seu NF será 2x o nível do poder Dez Sombras e o custo de energia será o nível do poder. Todos os Shikigamis podem ser invocados dessa forma, exceto o Mahoraga. Caso esse Shikigami seja morto você não perderá o mesmo.

Dez Sombras

Essa é uma Técnica Herdada do Clã Zenin, uma das mais fortes e que utiliza das sombras como meio para gerar shikigamis especiais, com diferentes usos.

Poder Restrito: Esse poder funciona exatamente como o poder Shikigami, exceto pelas seguintes alterações:

Os Shikigamis não são considerados capangas e nem recebem -3 de penalidade. Além disso, recebem um melhoramento na regra de Comandar Parceiro. Desde que o personagem ou o shikigami não cause dano de ataque naquela rodada (ou não tenha tentado causar), usar a ação padrão não diminui o dano dos demais.

Quantidade, níveis e fichas: quando usa o poder, você deve escolher a quantidade de shikigamis que quer invocar. Como cada shikigami é único e acompanha o feiticeiro pelo resto da sua vida, quando você escolhe esse poder, você deve definir se tem 1 ou 2 shikigamis.

Um Shikigami: o nível máximo do seu shikigami se torna 2x seu nível no poder.

Dois Shikigamis: o nível máximo dos seus shikigamis se torna 2x seu nível no poder diminuído em 2.

As exceções para essa regra são as Invocações de Suporte.

Custo de Energia: O custo de energia na invocação do shikigami é igual a 2x o Nível do poder, independentemente da quantidade de shikigamis invocados

As exceções para essa regra são as Invocações de Suporte. Que custam o nível do poder para serem invocados

Invocação Parcial: Você pode invocar parcialmente um Shikigami para utilizar suas habilidades, para isso você deve gastar uma ação parcial e 5 pontos de energia +1 por turno que desejar manter a técnica ativa ou o Shikigami parcialmente invocado. O limite de turnos é 1 por nível no poder Dez Sombras, caso utilize as técnicas dos shikigamis o custo de energia é pago por eles, e só são recuperados após um descanso longo.

Exorcizando Shikigamis: Ao comprar esse poder, você começa com os dois Cães Divinos, e para adquirir mais Shikigamis, deve vencer os outros através de um ritual de invocação onde você deve derrotá-lo sozinho ou acompanhado. Os Shikigamis possuem cálculo de vitalidade normal, sem a divisão pelo poder.

Morte dos Shikigamis: Uma vez reduzidos à -20 de vitalidade, os shikigamis desaparecem completamente, entretanto, a energia deles é dispersada nos outros Shikigamis. Cada um recebe +5 de vitalidade máxima para cada shikigami morto. Além disso os Shikigamis recebem uma característica do Shikigami morto, como um rabo ou par de asas, algo que o Shikigami morto possuía, com isso ele pode utilizar as técnicas do Shikigami morto.

Fusão dos Shikigamis: É possível fundir dois ou mais Shikigamis, para isso, no momento em que você for invocar um shikigami você pode invocar uma Quimera, uma mistura de Shikigamis, você gasta 5 de energia a mais por Shikigami fusionado, essa Quimera terá 1 técnica de cada Shikigami Fusionado, além de receber 10 de vitalidade por Shikigami Fusionado. Escolha um Shikigami principal que será aquele que dará as aptidões, tamanho, atributos e perícias para a Quimera.

Selos de Mão: Sim

Informações das Criaturas

Cães Divinos

Os shikigamis iniciais do poder, e é com eles que você irá contar para exorcizar outros shikigamis desse poder. Um dos cães é branco e o outro é preto.

Pré-Requisito: Nível de Campanha 4.

Invocação em Par: Os cães divinos são shikigamis iniciais e compartilham muitas de suas características, por isso, com um gasto de invocação, você invoca os dois cães, se for sua escolha. Eles são invocados considerando a invocação de dois Shikigamis, porém não recebem redução de nível.

Tamanho: O tamanho inicial dos Cães Divinos é Médio

Atributos Principais: Força, Agilidade, Percepção.

Perícias: Acrobacia, Atletismo, Escapar, Furtividade, Procurar, Prontidão, Rastrear.

Poderes: Nenhum

Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Intuição, Reflexos, Velocista, Perito, Perícia Inata, Lutador, Ponto Cego, Ataque Atordoante (Somente Totalidade), Ataque Poderoso, Derrubar Agressivo, De Pé, Desarme Agressivo, Rasteira, Crítico Aprimorado e Retirada Rápida.

Tipos de Ataque: Mordidas (perfuração).

Cão Divino, Totalidade: caso um dos cães venha a morrer, você pode unir a essência dos dois e formar um Cão Divino mais forte. Monte a ficha do novo Cão Divino seguindo as regras normais, porém, ele recebe um novo tipo de ataque, que é por garras (cortante), capaz de ignorar 2 de dureza e agora seu tamanho é grande.

Técnicas:

- Presa Sangrenta: Quando um alvo estiver *sangrando* o Cão Divino pode gastar sua Ação Completa e 7 pontos de energia para realizar uma investida poderosa contra o alvo mesmo que não possa vê-lo, desde que esteja no alcance do seu Faro Aguçado, o alvo deverá realizar um teste de Prontidão contra a Agilidade do Cão divino, caso falhe ficará *desprevenido* contra esse ataque. Caso acerte o ataque o alvo deverá realizar um teste de Vigor Dif 2 + CC do Cão Divino, caso falhe ficará *caído* e *agarrado*, com o Cão Divino em cima dele.

- Faro Aguçado: O Cão Divino consegue sentir cheiro de Humanos e maldições em uma distância igual a 10m + 2m por nível na perícia Rastrear, esse sensor fica permanentemente ativo.

Coelho

Um grupo de coelhos que permite uma fuga rápida para o invocador.

Pré-requisito: Nível de Campanha 4.

Invocação Rápida: você precisa apenas de uma ação de movimento para convocá-la.

Invocação de Suporte: shikigamis de suporte são mais frágeis e com menos usos, por isso, eles não contam no limite de invocações. Entretanto, não é permitido ter mais de uma invocação de suporte invocada por cena. Por causa disso, a vitalidade deles é igual a 3x seu valor de Vigor.

Tamanho: O tamanho dos Coelhos é sempre Pequeno

Atributos Principais: Agilidade e Percepção.

Perícias: Atletismo, Acrobacia, Furtividade, Prontidão e Escapar.

Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Intuição, Lutador, Reflexos, Enxame, Perito, Perícia Inata, Ponto Cego, Reflexos, Combate defensivo, De Pé, Mobilidade, Retirada rápida, Rolamento, Velocista, Acuidade, Auxiliador Especialista.

Técnicas:

- Técnica de Fuga: [Enxame] – Uma vez por cena ao custo de 1 de energia e uma ação de movimento é possível invocar vários coelhos como reação defensiva que te levam para longe do ataque, ao fazer isso a sua defesa é um sucesso automático, com o atacante não precisando realizar testes. Após a defesa você pode se mover para um local até o máximo do seu deslocamento, é possível utilizar essa técnica contra ataques em área, corporal e projeteis desde que não seja um acerto automático. É possível utilizar essa técnica em aliados, porém contará no seu uso único por cena.

- Distração do Coelho [Enxame]: Devido a muitos coelhos estarem invocados em campo você pode encobrir seus ataques corporais e a distância, fazendo os coelhos pularem na cara do alvo. Essa técnica funciona como uma finta, porém funciona para ataques corporais e a distância, também funciona para aliados.

Tipos de Ataque: Mordida (perfuração).

Sapo

O sapo é uma invocação versátil, principalmente pela sua língua.

Pré-requisito: Nível de Campanha 6.

Invocação de Suporte: shikigamis de suporte são mais frágeis e com menos usos, por isso, eles não contam no limite de invocações. Entretanto, não é permitido ter mais de uma invocação de suporte invocada por cena. Por causa disso, a vitalidade deles é igual a 3x seu valor de Vigor.

Tamanho: O tamanho inicial dos Sapos é Pequeno

Atributos Principais: Agilidade e Força

Perícias: Acrobacia, Atletismo, Escapar, Rastrear.

Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Intuição, Lutador, Reflexos, Velocista, Perito, Perícia Inata, Derrubar Agressivo, Desarme Agressivo, Apanhar Objetos, Combate Defensivo, Auxiliador Especialista, Saque rápido, Arremessar e Roubar.

Técnicas:

- Língua Preênsil: os ataques do sapo podem alcançar até 3m de alcance graças ao tamanho de sua língua. Além disso, quando tiver sucesso na manobra Agarrar, pode colocar dentro do seu estômago, isso impede o sapo de atacar enquanto alguém estiver dentro dele. Enquanto o alvo estiver dentro do Sapo o mesmo não poderá realizar ações, porém poderá gasta uma ação padrão para tentar se soltar. A dificuldade para se soltar com um teste de Escapar ou Força é igual a 2 + CC do sapo.

- Poço sem Fundo: O estomago do sapo é grande o suficiente para caber uma pessoa inteira dentro dele, assim é possível carregar com o sapo até 5 compartimentos de itens.

Tipos de Ataque: Golpe de língua (esmagamento).

O Abismo Desconhecido do Poço: fundindo a Nue e o Sapo, você consegue formar pequenos sapos alados. Você pode comprar a aptidão Enxame para o Sapo, além disso, ela ganha Voo na lista de suas perícias.

Nue

Um shikigami alado que parece uma amálgama de outros animais, sobretudo a de uma coruja, com técnicas próprias.

Pré-requisito: Nível de Campanha 8.

Tamanho: O tamanho inicial da Nue é Grande.

Atributos Principais: Agilidade, Espírito e Percepção.

Perícias: Acrobacia, Atletismo, Escapar, Voo, Prontidão, Rastrear.

Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Maestria (Técnicas da Nue), Intuição, Reflexos, Velocista, Perito, Perícia Inata, Ponto Cego, Derrubar Agressivo (não requer Lutador), Lutar as cegas e Base alta.

Técnicas:

- Asas Elétricas: Com uma ação padrão, ela bate as asas carregadas de eletricidade contra um alvo, realizando um teste de Combate Corporal. Acertando, além de causar dano, o alvo deve realizar um teste de Vigor (Dif igual a 2 + CC) para não ficar atordoado até seu próximo turno. Essa técnica tem gasto igual a 6 de energia retirada da Nue, e o dano base é reduzido pela metade.

- Vendaval: Com uma ação padrão e 4 pontos de energia, o Nue bate as asas e cria um vento extremamente poderoso, todos que estiverem em uma área de um cone de 7m a partir do Nue deverão realizar um teste de Agilidade, Dif 9 + Espírito do Nue, caso falhem serão empurrados 10m para trás e ficarão *lentas* até o final de seu próximo turno. Essa técnica não causa dano.

Tipos de Ataque: Garras (corte) e Bico (perfuração).

Elefante Máximo

Esse elefante é capaz de jorrar enormes quantidades de água e ainda tirar vantagem de seu tamanho.

Pré-requisito: Nível de Campanha 10.

Tamanho: O tamanho inicial do Elefante Máximo é Grande.

Atributos Principais: Espírito e Força.

Perícias: Atletismo, Concentração, Prontidão.

Aptidões: Ataque Poderoso, Especialista, Maestria (Técnica do Elefante), Intuição, Lutador, Reflexos, Resistência Maior (Vigor), Perito, Perícia Inata, Duro de Matar, Derrubar Agressivo e Arremessar.

Técnicas:

- Correnteza: Você conjura uma correnteza de água varrendo seus oponentes. A correnteza é disparada em formato de onda e se inicia na sua frente causando o nível de espírito no dano. Um inimigo pego por esse efeito deve testar Vigor (Dif padrão -2) ou será empurrado até o fim da sua distância. Caso ele colida contra algum obstáculo capaz de reter seu movimento, o efeito causa +1 de dano de concussão. Fazer isso custa 5 de energia.

- Queda do Elefante: Uma vez por cena você pode invocar o Elefante Máximo acima do alvo, fazendo assim o elefante cair em cima do alvo, para isso você deve gastar uma ação completa e o custo de energia de invocação da técnica Dez Sombras, o alvo só poderá se defender com a manobra Evadir, mas para poder utilizar a defesa ele deverá realizar um teste de Prontidão Dif 7+ Vigor do Elefante. Você deve rolar o acerto dessa técnica com CD. Essa técnica causa dano base igual ao Vigor do Elefante.

Tipos de Ataque: Golpe com Presas (perfuração), Golpe de Tromba (esmagamento).

Serpente

Uma grande serpente capaz de abocanhar presas menores.

Invocação Rápida: você precisa apenas de uma ação de movimento para convocá-la.

Pré-requisito: Nível de Campanha 12.

Invocação Surpresa: convocar uma cobra em combate contra um inimigo o força a um teste de Prontidão (Dif 7 + 2x nível do poder) ou ficará automaticamente fintado para o primeiro ataque da cobra.

Tamanho: O tamanho Inicial da Cobra é Enorme.

Atributos Principais: Agilidade e Força

Perícias: Acrobacia, Furtividade, Escapar, Prontidão, Venefício.

Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Intuição, Lutador, Reflexos, Velocista, Perito, Perícia Inata, Ponto Cego, Arremessar, Ataque Poderoso, Derrubar Agressivo, Desarme Agressivo, Químico, De pé, Mobilidade e Base Alta.

Tipos de Ataque: Mordida (perfuração), Batida com Cauda (esmagamento).

Técnicas:

- Imergir: Com uma ação completa a serpente entra dentro da terra e sobe até a superfície para atacar seu alvo, o alvo deve realizar um teste de prontidão contra a furtividade da serpente, se falhar estará desprevenido para o próximo ataque da serpente, dentro dessa mesma ação a serpente pode realizar uma Mordida.

- Veneno da víbora [Requer Químico]: As presas da serpente podem possuir venenos, esse veneno pode ser aplicado após uma mordida bem-sucedida da Serpente, para isso é necessária uma ação de movimento. A Serpente pode possuir apenas um veneno por vez. Ela pode utilizar venenos até nível 3.

Touro

Um grande touro poderoso que atropela e derruba todos em seu caminho

Pré-requisito: Nível de Campanha 14.

Tamanho: O tamanho inicial do Touro é Grande.

Atributos Principais: Agilidade e Força

Perícias: Atletismo, Prontidão

Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Intuição, Lutador, Reflexos, Velocista, Perito, Perícia Inata, Ponto Cego, Arremessar, Ataque Atordoante, Ataque Poderoso, Derrubar Agressivo, Desarme Agressivo e Arremessar.

Tipos de Ataque: Chifrada (Perfuração), Atropelar (esmagamento).

Técnicas:

- Investida do Touro: O touro deve estar a pelo menos 10m para realizar essa investida com +1 de dano base. A cada 5m corridos o dano base aumenta em +1 com um limite de +3(Sem contar o +1 dado pela técnica.) Fazer isso requer uma ação completa e 5 pontos de energia.

- Couraça do Touro: O Touro recebe 3 pontos de dureza contra qualquer tipo de ataque.

Cervo

Um grande cervo capaz de neutralizar técnicas amaldiçoadas.

Invocação Rápida: Você precisa apenas de uma ação de movimento para convocá-la.

Pré-requisito: Nível de Campanha 16.

Tamanho: O tamanho inicial do Cervo é Grande.

Atributos Principais: Percepção, Força e Espírito

Perícias: Acrobacia, Furtividade, Escapar, Prontidão

Poderes: Energia Reversa.

Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Intuição, Lutador, Reflexos, Velocista, Perito, Perícia Inata, Ponto Cego, Arremessar, Ataque Poderoso, Derrubar Agressivo, Desarme Agressivo, Técnica Amaldiçoada Reversa.

Tipos de Ataque: Chifrada (Perfuração), Atropelar (esmagamento).
Técnicas:

- Cura Avançada do Cervo [Requer Energia Reversa]: O Cervo pode te curar instantaneamente assim que você receber um ataque, para isso ele deve gastar uma ação movimento, ele te cura em uma taxa igual a 2 de vida por ponto de energia.

- Energia Reversa: Os parâmetros de cura da Energia Reversa são mudados, sendo Espírito no lugar de Medicina.

Mahoraga

O Shikigami mais forte que existe, um humanoide imenso com uma espada com um cabo em formato de silo com oito pontas.

Invocação Especial: O General Mahoraga deve ser invocado sozinho como único shikigami, não podendo haver outros invocados, nem mesmo invocações de suporte. Seu custo de energia é igual a 3x o Nível do Poder e só pode ser invocado uma vez por descanso longo.

Consciência: O Mahoraga pensa por si só, assim mesmo que o usuário das dez sombras fique inconsciente, o Mahoraga continuará lutando, só sendo desfeito caso seja derrotado ou caso o Usuário morra.

Pré-requisito: Nível de Campanha 20.

Tamanho: O tamanho Inicial do Mahoraga é Grande.

Atributos Principais: Força e Vigor.

Perícias: Atletismo, Acrobacia, Prontidão.

Aptidões: Ataque em Movimento, Especialista, Intuição, Reflexos, Guerreiro, Reflexos, Velocista, Perito, Perícia Inata, Ponto Cego, Arremessar, Ataque Atordoante, Ataque Poderoso, Ataque Múltiplo, Derrubar Agressivo, Desarme Agressivo, Usar Arma, Duro de Matar, Ambidestria, Bloqueio Ambidestro.

Técnicas:

- Espada do Extermínio: [requer Usar Arma] A espada usada pelo Mahoraga é especial, ela é imbuída com energia positiva e por isso fere com mais força maldições. Todo ataque do Mahoraga ignora qualquer nível de dureza, além disso, se enfrentar maldições, seus golpes sempre causam grau de dano 2, no mínimo.

Dano	Alcance	Crítico	Tipo
+4	2m	15-16	Cortante

Ataque Adaptado: Caso enfrente Feiticeiros Humanos, o Mahoraga pode adaptar sua arma imbuindo com energia Amaldiçoada, assim causando sempre grau 2, para isso ele deve gastar uma ação de movimento e 5 pontos de energia.

▪ Adaptação: Cada vez que o silo de oito cabos girar, o Mahoraga pode se adaptar a um tipo de ataque. Toda vez que o Mahoraga receber um ataque, ele pode gastar uma ação de movimento e 5 pontos de energia para se adaptar a natureza desse ataque, assim recebendo 5 pontos de Dureza que não podem ser ignoradas e uma taxa de regeneração igual a metade do dano base do ataque, além de receber +2 de precisão em testes de resistência que envolvam esse ataque. Não cumulativos com outros bônus.

Adaptando a Acertos Automáticos: O Mahoraga pode se adaptar a ataques automáticos, assim podendo se defender deles, tendo direito a testes de defesa.

Adaptando a Domínios: Após passar um turno preso dentro de uma Expansão de domínio o Mahoraga pode destruir ele por dentro, seguindo as regras de invadindo domínio. Para isso ele deve ter o domínio como alvo único de seu ataque.

8 Silos: O Mahoraga pode se adaptar a até 8 técnicas diferentes por luta, resetando toda vez que ele for invocado. A taxa de regeneração é acumulativa com todas as oito adaptações, porém a dureza e a precisão dos testes não.

Adaptação Total: Você pode se adaptar a um mesmo ataque até 4 vezes, assim recebendo dureza e regeneração daquele ataque, para fazer isso o Mahoraga precisa receber o ataque apenas uma vez e gastar as ações da adaptação nos próximos turnos.

Invocação Parcial do Silo: Você pode invocar somente o Silo do Mahoraga através da Invocação parcial do poder das Dez Sombras, com isso todo ataque que você receber você pode utilizar a adaptação do Mahoraga, assim, quando o invocar em campo ele já estará adaptado.

Técnicas Ampliadas das Dez Sombras

Réplica Sombria

- ❖ **Ação:** Movimento
- ❖ **Alcance:** Pessoal
- ❖ **Duração:** Instantânea
- ❖ **Custo de Energia:** 5

Quando for alvo de algum ataque ou poder, você pode criar uma duplicada sua feita com as sombras do seu Domínio para receber o dano no seu lugar, dando chance para que você escape, movendo-se pelo seu deslocamento padrão. Você pode usar esta técnica somente 1 vez. Enquanto se desloca, você ganha acesso a técnica Ocultar.

Ocultar

- ❖ **Pré-Requisito:** Réplica Sombria.
- ❖ **Ação:** Parcial.
- ❖ **Alcance:** Deslocamento.
- ❖ **Duração:** Sustentada.
- ❖ **Custo de Energia:** 1

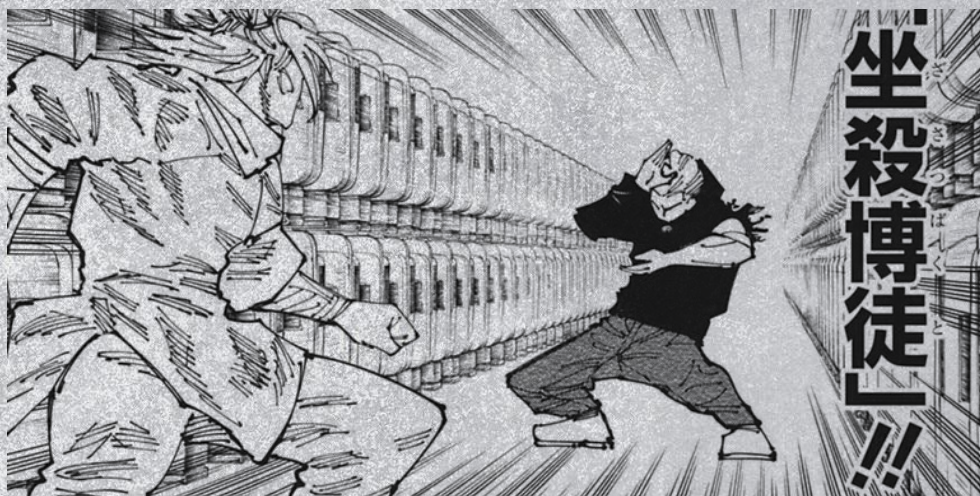
Após você escapar com a Réplica Sombria, você se torna capaz de se esconder na sombra de um inimigo e atacá-lo de seu ponto cego. Enquanto estiver na sombra do adversário, você é considerado furtivo e pode desferir um ataque no inimigo, porém o ataque revela a sua posição e lhe expulsa da sombra.

Técnicas Inatas

As técnicas Inatas são técnicas que nasceram com o feiticeiro, e geralmente são únicas no mundo.

Apostador Incansável

Aptidões Restritas

Seu maior poder é sua sorte fora do comum, e você a utiliza através de sua Energia amaldiçoada em forma de Cassino.

Aptidões Restritas: Idle Death Gamble; Sorte;

Idle Death Gamble

Sua expansão de domínio funciona a base de sorte, como um cassino e ela te proporciona energia ilimitada.

Pré-Requisito: Expansão de Domínio Estágio 1

Benefício: Você é capaz de utilizar essa expansão de domínio. Ao ativar sua expansão você e seu oponente são levados para um cassino, onde você deve conseguir JackPot para receber os benefícios dessa expansão.

Após a Expansão ser aberta, você deve gastar uma Ação de Movimento para começar os jogos.

Modo Normal: Ao ativar sua expansão pela primeira vez no dia você começa no modo normal. Você tem 25% de chance de conseguir um JackPot. Par isso você deve rolar um dado e conseguir um resultado de 2 ou menos.

Jackpot: Você recebe os JP (JackPoint), que são iguais a metade de sua reserva total de energia amaldiçoada e são utilizados para alimentar a Técnica Reversa Automática e os Bônus de Energia Ilimitada. Ao final da expansão, se você não tiver gasto todos os JP, eles são usados para restaurar a sua reserva de energia amaldiçoada. O Jackpot tem uma duração de 2 Rodadas.

Técnica de Reversa Automática: A energia amaldiçoada ilimitada faz com que o corpo do usuário use reflexivamente a técnica reversa para curar automaticamente qualquer ferimento. Sempre que sofrer um ataque, você se cura na taxa de 2 pontos de Vit para cada 1 JackPoint gasto. A regeneração é instantânea após qualquer ferimento, impedindo que você morra imediatamente. Adicionalmente ao ativar o JackPot você pode já gastar seus JP para regenerar sua vida.

Bônus de Energia Ilimitada: Você pode gastar 2 JackPoint para receber um dos seguintes bônus. Você não pode gastar mais pontos para receber o mesmo bônus mais de uma vez, mas pode gastar mais pontos para receber diferentes bônus ao mesmo tempo. Os bônus duram até o início do próximo turno. Usar qualquer um desses bônus é uma ação livre.

- Precisão de Ataque +1
- Precisão de Defesa +1
- Força +4 (não cumulativo com o bônus de dano de base abaixo)
- Dano Base +2 para um ataque (incluindo energizar)
- Acelerado

- Dureza de Corpo +1

Mudança de Modo: Ao conseguir um Jackpot, role um dado. Se o resultado for ímpar, na próxima vez que você ativar a expansão, em vez do Modo Normal, você estará no **Modo de Aumento de Probabilidade**. Se for par, você entrará no **Modo de Giro Rápido**.

Modo de Aumento de Probabilidade: Você tem 50% de chance de conseguir um Jackpot (o usuário rola 1 dado e, se conseguir 4 ou menos, ele consegue o Jackpot).

Modo de Giro Rápido: Funciona como o Modo Normal, porém, em vez de rolar 1 dado, você rola 3 dados. Se um dos 3 dados resultar em 2 ou menos, você consegue o Jackpot.

Modo de Probabilidade Oculto: uma vez por combate após conseguir o primeiro Jackpot, você pode Unir os Modo de Giro Rápido e de Aumento de Probabilidade na próxima expansão.

Você pode trocar de modo 1 vez por cena, aumentando para 2 vezes com a Expansão no Estágio 2, e para 3 vezes no Estágio 3. Quando os usos acabarem você volta para o modo normal. Os usos são gastos mesmo com o teste falhando.

Após conseguir o JackPot a expansão é fechada, porém os benefícios do JackPot são mantidos até o fim de sua duração. A duração do JackPot é aumentada para 3 com a Expansão no Estágio 2, e para 5 com a Expansão no Estágio 3.

Enquanto o Jackpot estiver ativo o personagem é imune a condição *Fatigado/Exausto*.

Expansão Infinita: Sempre que obter um Jackpot você pode utilizar a expansão de domínio uma vez adicional na cena.

Gingado

Ao conseguir um Jackpot você sente toda a energia fluindo no seu corpo, você começa a dançar no meio da luta ao som de uma incrível música.

Pré-requisito: Ter pego um Jackpot

Benefício: Assim que conseguir um Jackpot você pode consumir sua ação padrão e começar a dançar, o alvo deve realizar um teste de Inteligência Dif 6 + Espírito, falhando o alvo ficará *fascinado.*

Essa aptidão só pode ser usada uma vez por cena.

Sorte

Você é extremamente sortudo em tudo que faz

Benefício: Uma vez por cena você pode re-rolar um teste em que tenha falhado, desde que o primeiro teste não tenha sido uma falha crítica. Essa aptidão pode ser usada para testes de acerto, resistência e qualquer teste de sorte (d8). Só é possível utilizar essa aptidão uma vez por rodada.

Essa aptidão pode ser comprada até 3 vezes.

Área Proibida Solo

Poder Restrito

É uma Técnica Amaldiçoada Inata que permite que o usuário cria uma área a sua volta onde ele aumente a quantidade de energia amaldiçoada de um alvo. Ao realizar todas as etapas do domínio da técnica amaldiçoada a pessoa aumenta a força de suas técnicas.

Área de Efeito: Círculo de 1m por nível do poder

Alcance: 0,5m por nível de Espírito

Selos de Mão: Sim

Área Restrita Solo: Ativar a Área Restrita Solo exige uma ação de movimento e pontos de energia igual ao nível do poder, você ativa a área e todos dentro dela estão sujeitos a receberem os benefícios, a área tem duração contínua até o final da cena.

Local: O Local fica fixo durante toda a luta.

Bônus para aliados: Da mesma forma que você concede os bônus a si mesmo você é capaz de concede-lo a aliados, o custo de energia é 2 +1 por alvo adicional por bônus concedido.

Exemplo: Você quer conceder o bônus de +2 de dano base para você e mais 2 aliados, o custo de energia será 4 (2 + 1 por alvo).

Bônus: Você só pode conceder 1 bônus a cada 2 níveis do poder por rodada, ativar os bônus custa uma ação livre e 2 pontos de energia você recebe e concede um bônus a sua escolha, é possível gastar mais energia para receber diferentes bônus, porém não é possível repetir os bônus, eles duram até o início do seu próximo turno.

Lista de Benefícios:

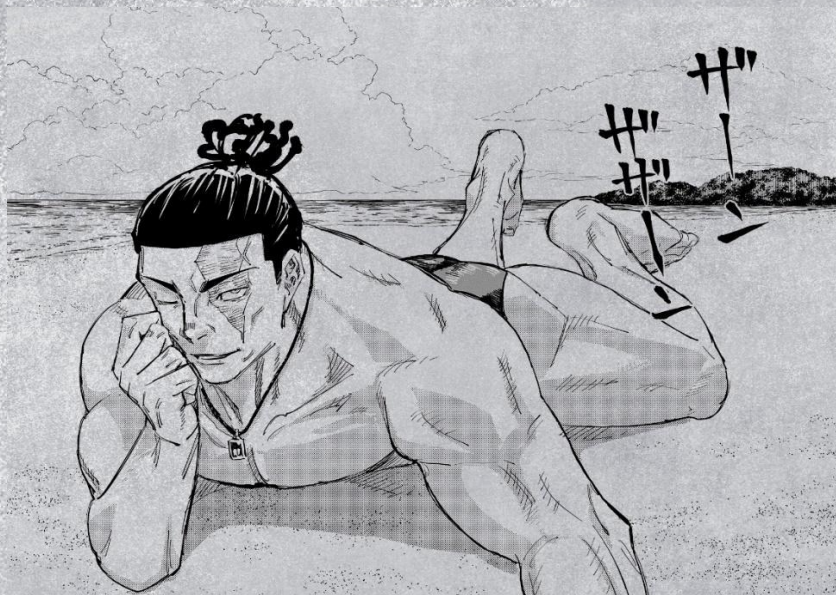
- +2 de dano base
- +1 de precisão de ataque
- +1 de precisão de defesa
- +1 de dificuldade de técnica
- +1 na margem de crítico (tem custo adicional de +3 de energia)
- +1 de Dureza (pode ser repetido até 3x)
- +30 de Vitalidade (1 vez por cena por alvo)
- +50% de bônus em curas
- -2 em custos de energia de técnicas (somente para aliados)
- +4 de Vigor (Somente para testes)
- +2 de Espírito (Somente para testes)
- Acelerado

Boogie Woogie

Poder e Aptidões Restritas

É uma técnica amaldiçoada inata que permite que o usuário troque de lugar com outra pessoa ou objeto batendo palmas. O Boogie Woogie é ativado quando o usuário bate palmas, permitindo que ele troque de lugar com qualquer coisa que tenha certa quantidade de Energia Amaldiçoada. O usuário também pode trocar coisas que não estejam diretamente envolvidas com ele.

Aptidões Restritas: Aplausos Fervorosos, Combate Dinâmico

Poder Restrito: Boogie Woogie

APTIDÕES RESTRITAS

Aplausos Fervorosos

Bater palmas carregadas de energia amaldiçoada se tornou algo instintivo para você, não é mais necessário planejar ou se concentrar ao fazer um ou mais teleportes

Pré-requisito: Saque Rápido, Boogie Woogie 4

Benefícios: Você agora pode usar uma ação parcial para realizar qualquer técnica deste poder que antes despendia de uma ação de movimento. Ações completas passam a consumir uma ação padrão e uma parcial.

Você se tornou o mestre em lutar sem ficar parado, mesmo quando não sai correndo por aí, ainda domina o campo de batalha com trocas amaldiçoadas.

Pré-requisito: Ataque em Movimento; Boogie Woogie 5

Benefícios: Você agora pode se deslocar até 3 vezes diferentes no mesmo turno, intercalando entre movimentos comuns e teleportes.

Você gasta 2 pontos de energia para cada troca.

Normal: Mesmo que possua ações suficientes, é necessário escolher apenas se mover com seu deslocamento ou com seu teleporte no mesmo turno.

Boogie Woogie

Poder Restrito

O personagem com a técnica inata **Boogie Woogie** tem direito de comprar o poder restrito de mesmo nome e receber todas suas técnicas.

Perícia Chave: Você pode trocar todos os parâmetros de Espírito para Prestidigitação no uso desta técnica.

Alcance: Curto (5m + 1m por nível de Espírito).

Poder com Técnicas: Sempre que evoluir o poder Boogie Woogie, você

receberá todas técnicas que preencher os requisitos, sem necessidade de selecionar efeitos.

Técnica Nível 1

TROCA AMALDIÇOADA

- **Pré-requisito:** Boogie Woogie 1
- **Ação:** Movimento
- **Alcance:** Curto (5m + 1m por nível de Espírito).
- **Alvo:** Duas criaturas ou objetos com energia amaldiçoada
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 2 pontos de energia
- **Selos de mão:** Sim

O personagem possui a capacidade de trocar a posição de dois alvos com um único bater de suas palmas. Essa técnica é imprevisível para qualquer outro além do próprio usuário e não pode ser defendida normalmente.

A influência da técnica no ambiente ainda é baixa, tornando os alvos debilitados (-1) em suas defesas por 1 turno.

Após o primeiro turno, o oponente terá que fazer um teste de Prontidão contra a Prestidigitação do personagem para não ficar com a condição *debilitado* para seu próximo ataque.

Adicionalmente, o usuário desta técnica pode escolher não causar penalidades a um ou a todos alvos.

Evoluções:

- Troca Amaldiçoada Nv 5: Agora os alvos recebem a condição debilitado (-2).
- Troca Amaldiçoada Nv 8: Sua técnica é tão poderosa que mesmo os mais astutos ficam perdidos em batalha, seus alvos ficam desprevenidos no primeiro uso da técnica na cena e nos seguintes ficam debilitados (-3).

Técnica Nível 2

SUBSTITUIÇÃO

- **Pré-requisito:** Boogie Woogie 2
- **Ação:** Movimento
- **Alcance:** Médio (10m +2m por nível de Espírito).
- **Alvo:** Duas criaturas ou objetos com energia amaldiçoada
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de energia:** Ver Texto

- **Selos de mão:** Sim

Suas capacidades reativas ficaram ainda mais afiadas, mesmo sob pressão de golpes, você consegue trocar de lugar para se defender ou proteger um amigo.

Usar Boogie Woogie dessa forma é uma ação de defender com técnica e requer um teste de LM com +1 de precisão. Em caso de falha, a troca ainda é efetuada, porém o dano é recebido antes do deslocamento.

Ajudar Aliado: Você pode trocar seu aliado com uma manobra de ajudar aliado utilizando uma ação padrão.

Contra-ataque: Usar a técnica desta forma despende uma ação completa e consiste em trocar de lugar com o atacante, fazendo ele receber o próprio ataque. O dano base e o grau de dano são os mesmos de quando lançados.

Evoluções:

- Substituição Nv 4: Uma vez por cena, você pode anunciar o uso da Substituição 4 como uma ação defensiva e evitar completamente o ataque oponente.
- Substituição Nv 6: Quando um adversário realizar um ataque bem-sucedido (que não seja um acerto crítico), utilizar essa habilidade o obriga a rolar seu teste de ataque novamente e manter o pior resultado entre os dois (mesmo que o segundo resultado seja um acerto crítico). Você não pode utilizar este benefício caso seu teste do Antecipar seja uma falha

crítica.

Técnica Nível 3

REVIRAVOLTA

- **Pré-requisito:** Boogie Woogie 3, Ataque Múltiplo
- **Ação:** Movimento
- **Alcance:** Médio (10m +2m por nível de Espírito).
- **Alvo:** Duas criaturas ou objetos com energia amaldiçoada
- **Duração:** Metade do Nível do poder em turnos (Arredondado para baixo)
- **Custo de energia:** 7

- **Selos de mão:** Sim

Realizando diversas vezes a Troca Amaldiçoada no nível mais alto disponível, você confunde completamente seu adversário, acumulando as condições.

O Quanto mais utiliza a Troca Amaldiçoada mais confuso o alvo fica mais confuso, agora você pode causar condições automáticas contra um inimigo, essas condições podem ser válidas para você ou para um aliado cujo está utilizando a troca amaldiçoada com você. Cada acero da técnica Troca Amaldiçoada conta para causar as condições abaixo.

Fintado: Com 2 usos você pode deixar o alvo automaticamente *fintado* para você ou para um aliado cujo você irá trocar.

Desprevenido: Com 5 usos você pode deixar o alvo automática *desprevenido* para você e para um aliado que você está utilizando a Troca Amaldiçoada.

Essa técnica conta apenas como um único deslocamento. Não é possível usar a Troca Amaldiçoada no mesmo turno que Reviravolta.

Evoluções:

- Reviravolta Nv 7: Você dominou perfeitamente a arte de trocar juntamente com seu aliado, agora usar reviravolta é uma ação parcial e pode ser utilizada no mesmo turno que a Troca Amaldiçoada.
- Reviravolta Nv 9: Seu inimigo está ficando louco com as trocas, quando você utiliza essa técnica pela primeira vez na cena o alvo fica *tonto*, e nos próximos turnos ele tem direito a um teste de Prontidão contra sua Prestidigitação, esse efeito tem duração instantânea.

Bushin Jutsushiki

Aptidões e Técnicas Restritas

Está técnica permite ao usuário clonar-se usando algum tipo de material líquido semelhante a lama manipulando com sua energia amaldiçoada. O usuário pode produzir até quanto clones e trocar seu corpo real por um clone a qualquer momento. Cada clone pode ser considerado exatamente idêntico ao personagem que usa a técnica.

Clone

Você é capaz criar uma réplica material exata de si mesmo, sendo visualmente impossível distinguir o original da réplica a olhos comuns.

Pré-requisitos: Espírito 6

Benefício: Um clone é um Parceiro. Você pode criar até 2 clones com uma ação padrão e não pode possuir mais clones ao mesmo tempo além desse número (mesmo que sejam) clones de tipos diferente. Pague 1 ponto de energia para cada clone criado. Quando criada, a réplica surge imediatamente ao lado do usuário.

Distinguindo o Clone: não é possível saber visualmente quem é o clone e quem é o personagem. Contudo, inimigos que possuem algum tipo de sensor sempre saberão a diferença, pois conseguem identificar técnicas e energia amaldiçoada. Clone Verdadeiro é exceção: por possuírem energia vital, não podem ser diferenciados por qualquer habilidade.

Ficha do Clone: O clone tem a mesma ficha do usuário, pode usar as mesmas armas e tem as mesmas precisões, incluindo os benefícios de Punho de Ferro, Especialista, Maestria, Intuição, Reflexos e Acuidade, porém recebe –3 em todos os testes (esta penalidade não conta no limite de penalidade de precisão). Os clones não podem usar qualquer técnica ou poder do usuário, nem outras aptidões além das citadas. Também não podem usar ou ativar itens dependentes de energia amaldiçoada.

Dano dos Ataques: os ataques armados e desarmados feitos pelo clone possuem o mesmo dano base que teria se fossem feitos pelo usuário, respeitando-se a regra de dano de Parceiros.

Vitalidade e Energia: Os clones possuem somente 1 ponto de Vitalidade e nenhum ponto de energia.

Mentalidade: Cada clone possui uma mente própria, que é nada mais que uma cópia da mente do usuário. As mentes dos clones não são conectadas entre si, nem ao usuário, não sendo possível qualquer tipo de comunicação entre elas. O clone pode ser alvo de técnicas de controle ou leitura mental. Caso um clone seja atingido por um efeito mental, tal efeito não atinge as outras cópias ou o usuário.

Duração: Contínua. Você, ou próprio clone, pode desfazer a técnica com uma ação livre. Não é possível reutilizar a técnica no mesmo turno em que um clone é desfeito.

Itens: os clones possuem os mesmos itens que o personagem, porém são réplicas falsas (ou seja, não possuem os benefícios das versões originais) com dureza zero e absorção igual à Vitalidade do clone. Assim, explosivos copiados

não explodem, benefícios de Armas especiais também não podem ser usados, selos não podem ser ativados, etc.

Combate: Os clones são considerados Capangas e seguem estas regras:

▪ Capangas não podem ter acertos críticos contra não-capangas nem usar golpe de misericórdia.

▪ Não-capangas podem simular 1 dado em testes de ataque contra capangas (em geral, não se pode simular 1 dado em testes de ataque). Ainda é necessário rolar 2 dados para se verificar o grau de dano.

▪ Capangas não ganham ataque oportuno contra não-capangas.

Nível 2: Quando atingir Espírito 8, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você pode criar e controlar até 4 clones.

Clone Avançado

Seus clones são uma réplica quase perfeita e podem utilizar técnicas.

Pré-requisitos: Clone Nível 2; Espírito 8

Benefício: Você pode criar 4 clones e escolher um único clone capaz para ser capaz de utilizar poderes, aptidões e técnicas básicas. As dificuldades de resistência contra as técnicas e poderes dos clones são diminuídas em -2. Se o clone utiliza uma técnica que possui limite uso, conta-se como um uso do próprio personagem original. O clone verdadeiro também pode usar ou ativar itens dependentes de energia amaldiçoada.

Você não pode criar outros clones enquanto tiver um Clone Verdadeiro em cena, porém pode controlar outros clones normais. As demais regras e penalidades da aptidão Clone também são mantidas.

Grupo de Clones

Você é capaz de fazer incontáveis clones, sendo limitado somente pela sua energia.
Pré-requisito: Espírito 10; Clone nível 2; Clone Avançado

Benefício: Caso tenha no mínimo 2 clones criados, você pode cercar um alvo por todas as direções e atacá-lo corporalmente junto de seus clones. Neste caso, trate como se fosse um ataque individual do próprio usuário, na situação *flanqueado* e com +3 de bônus de dano (somente recebido caso seu ataque possua algum dano de arma).

Você e os clones devem gastar a ação de movimento necessária para cercar o alvo, além da ação padrão para atacar. Mas caso tenha usado a ação padrão para criar os clones, pode atacar com uma ação livre no mesmo turno. O Ataque em Grupo não segue a regra de divisão de dano de Comandar Parceiro, porém impede você de atacar com outros clones ou parceiros até o turno seguinte.

Não é possível usar ataque em grupo com armas pesadas, com aptidões de manobra ou qualquer manobra de combate. Também não é possível realizar o ataque em grupo caso os clones necessitem ser bem-sucedidos em algum teste para proceder ao ataque (como uma camuflagem), já que eles falham em todos os testes de combate. É possível usar ataque em grupo com o efeito Energizar.

Múltiplos Clones Avançados: Agora é possível possuir um Clone Avançado a cada 5 pontos em Espírito.

Clone Avançado Melhorado: Você é capaz de escolher um clone avançado para ficar sem penalidades de precisão e reduções de dificuldade. As demais restrições permanecem.

Réplica Enganadora

Você cria um clone e troca de lugar com ele antes de sofrer um ataque

Pré-requisito: Clone Nível 2, Prestidigitação 10.

Benefício: você pode usar esta aptidão quando for alvo de um ataque corpo-a-corpo ou projétil e falhar em sua reação de defesa por até 3 pontos de diferença. Pagando 4 pontos de energia, você pode trocar seu corpo por de um clone para receber o ataque em seu lugar e usa sua ação de movimento para se mover para longe, sem sofrer ataques oportuno durante esse movimento. Não é preciso pagar o custo de criação do clone ao usar esta aptidão, e ele é destruído imediatamente após receber o ataque.

Esta aptidão pode ser usada somente 1 vez por cena e não pode ser usada após falhar em alguma técnica defensiva.

Nível 2: Quando atingir Prestidigitação 12, você pode comprar novamente essa aptidão para evoluí-la. Você pode usar a aptidão até 2 vezes por cena. Após fugir do ataque, você ganha o direito de realizar um teste de Furtividade para se esconder como parte de seu deslocamento (que é reduzido à metade pelas regras de Furtividade).

Clone Perfeito

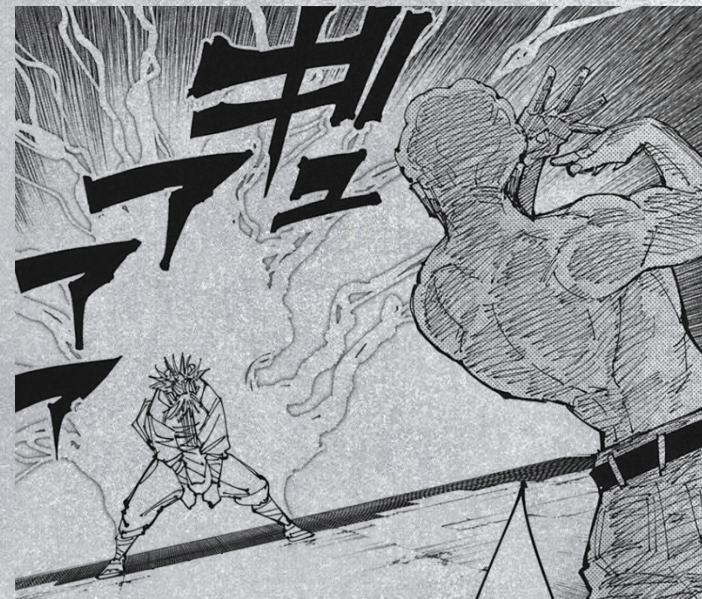
Você passa a criar clones com maior resistência.

Pré-requisito: Espírito 16, Grupo de Clones e Clone Avançado.

Benefício: Agora todos seus Clones Avançados são mais resistentes e possuem Vitalidade igual a 1/5 da Vitalidade do usuário e recebem a aptidão Duro de Matar.

Deus do Trovão

Poder e Aptidões Restritas

A Técnica inata Deus do Trovão permite ao usuário criar e manipular a eletricidade. Podendo variar de pequenos a grandes volts, dependendo da vontade e potencial do usuário.

Aptidões Restritas

Filho do Raio

Pré-requisito: Velocista; Espírito 6.

Benefício: Você possui a capacidade de controlar a eletricidade, usando a mesma a partir da sua energia amaldiçoadas para criar um manto de eletricidade, que potencializa suas capacidades físicas. Com uma ação de movimento e 4 pontos de Energia, cada turno ativo o manto consome 2 de

energia, você adquire 1 ponto de dureza de corpo, recebe +5 metros de deslocamento e se torna *acelerado*. Os benefícios dessa aptidão têm duração sustentada e são cumulativos com outros bônus de deslocamento (como Velocista). Enquanto o manto estiver ativo, seu corpo inteiro e qualquer arma que esteja segurando ficam sob o efeito Energizar.

Nível 2: Ao alcançar Espírito 12, você pode comprar essa aptidão novamente. Por 7 pontos de energia, você adquire 2 pontos de dureza de corpo, recebe +10 metros de deslocamento e se torna *acelerado*. Além disso, o manto passa a ter duração contínua e não custa mais para ficar ativo.

Domínio do Raio

Você gera correntes elétricas extremamente perigosas.

Pré-requisito: Deus do Trovão 5

Benefício: Você recebe a aptidão Crítico Aprimorado para todos os seus efeitos de Deus do Trovão (inclusive Energizar). Este bônus não é cumulativo com outro do mesmo tipo.

Bastão Ruyi

Dano	Alcance	Crítico	Compartimentos	Tipo
+2/+2	---	15-16	1 item/1 comp.	Esmagamento

Um bastão dourado, dotado da capacidade de conduzir eletricidade manipulada. O bastão é uma arma dupla: você pode usá-lo com as aptidões Ambidestria e Bloqueio Ambidestro. Se não possuir Ambidestria, ainda pode usar o bastão, mas com dano de arma +2 (e não +2/+2).

Pré-requisito: Filho do Raio, Força ou Destreza 10.

Tipo: Longa.

Fluxo Elétrico: você é capaz de usar qualquer efeito do poder através do bastão, sem a necessidade de realizar teste de Concentração (combate próximo) para efeitos à distância.

Opcionalmente você pode utilizar as técnica com CC ao invés de CD porém o alcance será Curto (5m +1 por nível de Espírito)

Arma Acurada: A aptidão Acuidade se aplica ao Bastão Ruyi.

Dureza Infinita: Essa arma especial é capaz de resistir a incríveis técnicas contra ela. Ela tem dureza infinita e consegue defender qualquer projetil ou técnica de toque contra ela.

Poder Restrito

Alcance: Longo (15m +3 por Nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar seu poder até o esse alcance máximo.

Tamanho: As criações e, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 0,5m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito.

Dano Adicional: Todo efeito de Deus do trovão possui +1 de dano base.

Efeitos Permitidos: Efeitos Permitidos: Canhão, Orbe, Raio, Flechas, Ricochete, Coluna, Nuvem, Sopro Destrutivo, Míssil, onda Explosiva, Descarga, Meteoros (Chamas do Desastre).

Fraqueza Elemental: Caso você caia dentro da água, você não pode liberar sua energia amaldiçoada, se não toda a eletricidade é liberada de uma única vez, deixando você esgotado. Se utilizar alguma técnica submerso você fica automaticamente *exausto*.

Selos de Mão: Todos os Efeitos desse poder exigem selos de mão

Efeito Nível 2

Punho de Raios

- **Ação:** Movimento
- **Alcance:** Toque
- **Alvo:** Único
- **Dano:** ver texto
- **Custo:** Nível usado
- **Duração:** Sustentada (1 Ataque)

Você concentra sua energia amaldiçoada, alterando-a para controlar eletricidade e depois altera sua forma para transformá-lo em uma descarga elétrica.

É necessária uma ação de movimento para preparar a técnica. Atacar com a mesma exige tocar o alvo (ação padrão, teste de CC) e causa dano comum do poder, que ignora 1 ponto de dureza do alvo. Esse efeito destrói qualquer arma comum que seja usada como um bloqueio, resultando numa falha na defesa, mesmo sob o efeito Energizar.

Você pode manter a técnica de forma sustentada, porém somente pode executar um único ataque com ela, seja ele bem-sucedido ou não. Porém, caso você abata um capanga com ela, poderá mantê-la por um ataque adicional (este benefício pode ser repetido caso abata mais de um capanga).

Caso use este efeito para um ataque surpresa e o alvo esteja desprevenido, você sempre terá, no mínimo, grau 2 de dano. Contudo, o alvo tem direito a um teste de Prontidão para notar a técnica devido ao ruído produzido. Este teste é adicional a qualquer outro que ele tenha direito.

Evoluções:

- Punho de Raios Nv 5: Preparar a técnica passa a ser Ação Parcial.
- Punho de Raios Nv 7: Você pode atacar com essa técnica usando a manobra Investida para receber +2 de bônus de dano, com +1 adicional a cada nível seguinte do poder.
- Punho de Raios Nv 9: além dos benefícios anteriores, você recebe o benefício da aptidão Crítico Aprimorado para este efeito. Esse bônus é cumulativo com a aptidão Domínio do Raio.

Efeito Nível 4

Blackout

- **Ação:** Padrão.
- **Alcance:** Ver texto.
- **Dano:** ver texto.
- **Área de Efeito:** Círculo com dobro do diâmetro ou Linha.
- **Custo:** 2x Nível usado
- **Duração:** Concentração

Você absorve e controla a eletricidade em volta de você, puxando a energia da atmosfera e pessoas em até 2x a área do efeito para você, te sobrecarregando para depois lançar um ataque massivo. Qualquer componente elétrico na área desse efeito é queimado.

Enquanto você absorve a eletricidade do local, qualquer um na área de efeito deve realizar um teste de *Prontidão* (Dif. Comum do Poder) para não ser atingido pela carga elétrica que está vindo em sua direção. Uma criatura que consegue ver energia, por exemplo um usuário de Seis Olhos, a Dif é diminuída em -2. Aqueles atingidos recebem dano fixo igual a 2x o nível do poder.

Após absorver a energia você a mantêm sob concentração, para em seu próximo turno liberar toda a energia de maneira avassaladora. Quando carregado e preparado para atacar, você tem duas maneiras, um Círculo em volta de você, ou mirar como Linha. O ataque causa Dano comum do poder +1, caso um inimigo cancele sua concentração, você acaba liberando toda a energia acumulada, você faz um teste de acerto e aqueles em um Círculo comum do poder que forem acertados, sofrem Metade do Dano comum do poder.

O dano quando o efeito é cancelado é menor pelo fato de você não ter conseguido concentrar e sobrecarregar toda a energia. Quando sua concentração é cancelada, toda energia é dissipada, cancelando qualquer efeito desse poder que esteja ativo.

- *Círculo:* Círculo comum do poder.
- *Linha:* Alcance comum do poder.

Efeito Nível 8

Raio Invertido

- **Ação:** Parcial ou Padrão (ver texto)
- **Alcance:** Comum do Poder
- **Alvo:** Uma ou mais criaturas
- **Dano:** Comum do poder
- **Custo:** ver texto
- **Duração:** Sustentado

Manipulando as características de sua energia amaldiçoada, você pode separar livremente suas cargas elétricas. Aplicando a carga positiva imediatamente ao seu alvo, durante um limite de turnos igual a metade do nível do poder você pode descarregar a carga negativa com uma ação padrão e custo igual o nível do poder. Isso resulta em um poderoso raio que rasga o ar e tem acerto garantido.

Se você realizar um ataque corporal com algum efeito deste poder ou com o Manto de Eletricidade, você pode gastar uma 3 de energia e uma Ação Parcial e anunciar antes de rolar o acerto, que irá usar Troca de Energia, e marca seu alvo como negativo. Marcando o mesmo alvo três vezes, você acumula energia o suficiente nele para usar a técnica. É possível utilizar Ataque Múltiplo com esse efeito, porém o custo aumenta para 5. Assim os ataques divididos também marcam seu alvo.

Após usar essa técnica, você fica 3 turnos sem poder usa-la novamente, para poder recarregar a energia gasta.

Bastão Ruyi: Você consegue usar o bastão para usar o Raio Invertido. Você gasta uma ação parcial e 5 pontos de energia, você passa a carga negativa para o bastão. Com uma ação padrão você pode ativar a carga positiva e um raio vai surgir do bastão até você, no efeito Linha. As demais regras continuam iguais.

Para utilizar essa habilidade, é necessário deixar o bastão solto ou enfincado em algum lugar para poder puxar a carga dele. Puxando a carga o alvo deve realizar um teste de Prontidão Dif. -3, para não sofrer um acerto garantido. Caso o alvo passe, você deve fazer um teste de CD contra a defesa do Alvo, se for o caso, você não sofre penalidade de combate próximo devido o ataque vir do bastão. Você não consegue fazer isso se o bastão estiver fora do alcance comum do poder.

Efeito Nível 10

Overdrive

- **Pré-requisito**: Filho do Raio nv 2.
- **Ação**: Parcial
- **Alcance**: Pessoal
- **Custo**: 5 pontos de energia

- **Duração**: Metade do nível do poder em turnos

Utilizando sua propriedade de energia amaldiçoada, você amplia todos os parâmetros do seu corpo com eletricidade, aumentando sua percepção, velocidade, resistência, raciocínio e força, a custo de seu corpo colapsar.

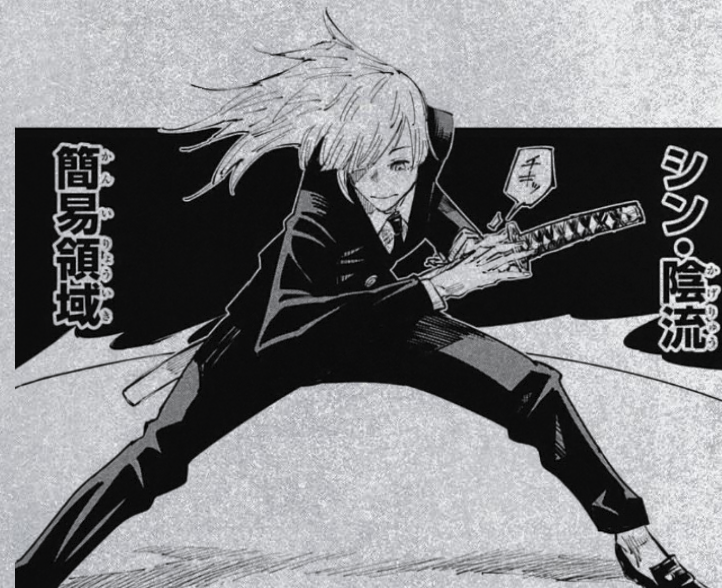
Enquanto estiver com o Overdrive ativo você se torna *Super Acelerado*, recebe os benefícios da aptidão Perito em Concentração, Prontidão e Acrobacia, Resistencia Maior: Vigor, recebe +1 de dano base e +1 ponto de dureza corporal, em contra partida todo turno recebe 5 de dano fixo, que ignora qualquer nível de dureza ou resistência. No inicio do 6 turno com o poder ativo você colapsa e morre.

Estilo Shin-Kage

Aptidões e Poder Restrito

O estilo de shin-kage e um estilo de combate utilizando espadas e energia amaldiçoada

Aptidões Restritas: Espadachim, Postura, Mestre da Espada

Poder Restrito: Estilo Shin-Kage

Aptidões Restritas

Espadachim

Você treinou e se aperfeiçoou no estilo de luta com espadas.

Benefício: Você recebe o benefício das aptidões Especialista e Usar arma para todas as espadas leves e medianas, desde que não sejam especiais. Além disso pode utilizar manobra especiais com elas sem penalidades.

Postura

Você consegue utilizar posturas de combate com espadas para melhorar sua performance em combate.

Pré-requisito: Espadachim

Benefício: Com uma ação parcial você pode assumir uma postura para melhorar seu manuseio da espada, não é possível usar duas ou mais posturas ao mesmo tempo. Adicionalmente toda espada que você estiver empunhando recebe +1 de dano. Esse dano não é somado caso esteja usando 2 espadas com Ambidestria.

Bloqueio (Suave): Quando estiver nessa postura você recebe o benefício das aptidões: Bloquear arma e contragolpe.

Defesa Total (Suave): Quando estiver nessa postura você recebe +3 de precisão em suas defesas, porém recebe -2 de precisão em seus ataques.

Rápida (Suave): Quando estiver nessa postura, ganha os benefícios da aptidão ataque em movimento e saque rápido, ainda sendo necessário atingir os pré-requisitos.

Descuidada (Agressiva): Quando estiver nessa postura, quando atacar você recebe +1 de Precisão de acerto no ataque, e +1 de dano, porém ao fazer isso você abre a sua guarda recebendo -1 na precisão de defesa. Esse ataque não pode ser usado junto de investida

Sequência (Agressiva): Quando estiver nessa postura, você aplica uma sequência de golpes potentes, quando realizar um ataque múltiplo você nivela as espadas como se fosse uma única lâmina, assim dando +1 de dano base para cada ataque realizado, esse dano deve ser divido antes da divisão de dano.

Mestre da Espada

Você dominou ao máximo o manuseio da espada e agora é um espadachim completo.

Pré-Requisito: Espadachim, Postura, Destreza 14; Saque Rápido

Benefício: A primeira vez que for sacar sua espada na cena você pode realizar uma finta usando destreza ao invés de agilidade. Além disso, a cada três ataques acertados, seu quarto ataque recebe +0,5 no grau de dano.

Estilo Shin-Kage

Poder Restrito

Usando sua energia amaldiçoada em conjunto com sua habilidade de espada você se torna um mestre em combate curta distância.

Efeito Nível 1

Domínio Simples:

- ❖ **Ação:** Movimento (Ver Texto)
- ❖ **Alcance:** Pessoal, 1 m
- ❖ **Duração:** Sustentada ou Instantânea
- ❖ **Custo:** 2 + Metade da energia gasta na técnica bloqueada.

Você cria um círculo a sua volta de 1m de diâmetro que anula qualquer técnica que entre em contato com ela. Para isso é necessário que você passe em um teste de Espírito Dif (9 + 2x o Nível do poder da técnica defendida), caso a técnica não possua nível do poder, a Dif passa a ser (2 + CC ou CD do atacante), com isso a técnica é anulada. Você pode usar essa técnica como reação, assim realizando um teste de Ler Movimentos contra o acerto do alvo. Sendo bem-sucedido a técnica é executada e segue as regras normais. Caso você falhe na defesa, você não recupera a energia nem as ações gastas. Enquanto essa técnica estiver ativa, o usuário deve se manter imóvel, caso saia do lugar a mesma será desfeita.

Anulando Domínio: Essa técnica pode ser usada para anular condições de domínio, isso não requer testes, porém o consumo de energia é igual a 2 + 1 por estágio da expansão de domínio.

Anulando Shikigamis: Essa técnica não desfaz Shikigamis, porém pode ser usada para se defender de técnicas deles.

Efeito Nível 2

Corte Definitivo

- **Pré-Requisito**: Espadachim
- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Toque
- **Dano:** Ataque corporal
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 3

Você realiza um corte preciso e poderoso, não dando chance ao inimigo. Esse corte não pode ser bloqueado e ignora 2 pontos de dureza corporal.

Efeito Nível 4

Dilacerar

- **Pré-Requisito**: Espadachim
- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Toque
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 4

Você utiliza sua espada para cortar os membros do alvo, assim quando acertar esse ataque o alvo deve realizar um teste de Acrobacia (Dif Comum do poder). Falhando ele ficará *Amputado*, ficando com -2 na manobra de Bloqueio.

Evoluções:

- Dilacerar Nv 6: Agora com um único Dilacerar é possível Amputar ambos os braços do alvo, porem ao escolher fazer isso a Dif do teste de Acrobacia é reduzida em -2.

Efeito Nível 5

Estilo Shin-Kage: Domínio Simples

- **Ação:** Completa
- **Alcance:** Toque
- **Duração:** Instantânea
- **Custo:** 2 + Nível do poder

Você pode imbuir o domínio simples em seus ataques, assim ignorando qualquer técnica que o alvo use para se defender. O mesmo tem direito a um teste de Ocultismo Dif 17 para notar a técnica.

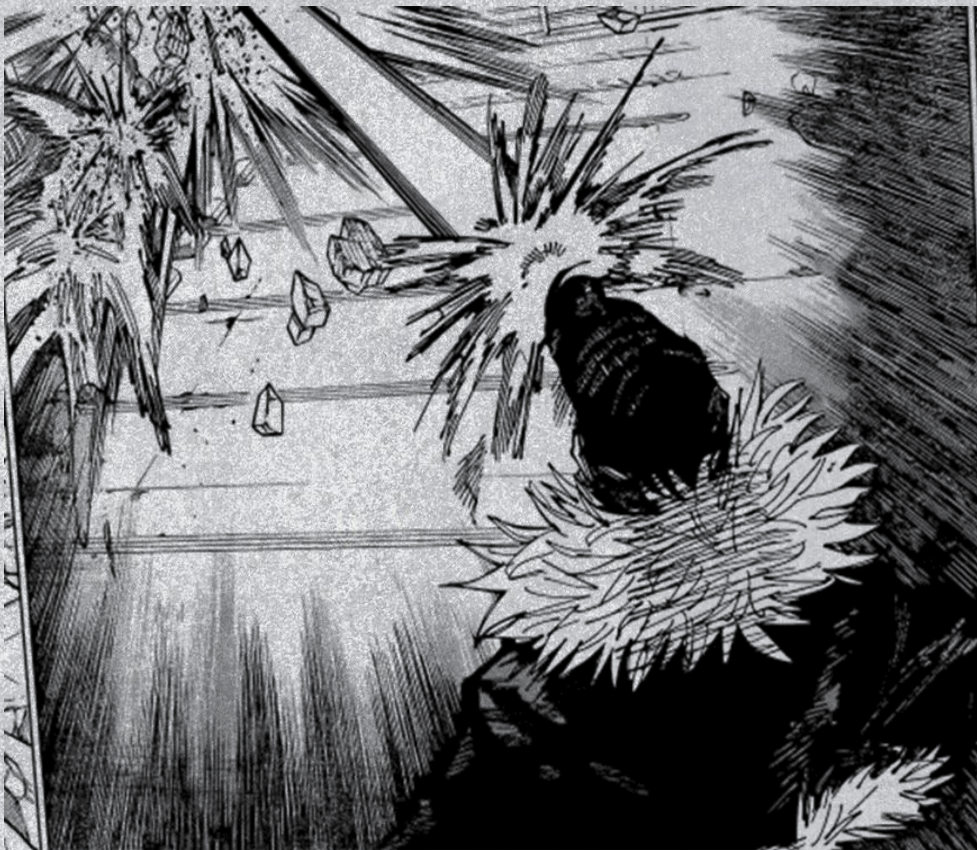
Efeito Nível 7

Cortes Infinitos

- **Pré-Requisito**: Espadachim
- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Toque
- **Dano:** Ataque corporal
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** Nível do poder

Você realiza inúmeros cortes assim confundindo seu alvo. O mesmo deve realizar um teste de Prontidão (Dif Comum do poder) ou será considerado *fintado* pelos próximos dois ataques.

Explosão Granita

Você possui uma técnica um tanto quanto peculiar, sua liberação de energia amaldiçoada é única. E você compartilha de um estranho gosto por sobremesas ruins.

Aptidões Restritas

Especialista em Explosão

Benefício: Você recebe um bônus de +2 de dano base em todas suas técnicas do poder Explosão Granita.

Combatente Explosivo

Pré-requisito: Combate-Corporal 12 e Especialista em Explosão.

Benefício: Com o gasto de uma ação parcial e custo de 4 pontos de Energia, você pode potencializar seu ataque corporal, que recebe um bônus de +2 de dano. Além disso, o alvo é arremessado metade do Espírto em metros para trás, e deve passar em um teste de Vigor (Dif. Comum-2) para não ficar caído.

Poder Restrito

Você tem a incrível habilidade de disparar feixes de energia amaldiçoada hiper concentrada em seus adversários, a partir de seu topete...

Pré-requisito: Especialista em Explosão.

Alcance: Longo (15m +3 por nível de Espírito.) O personagem só pode usar seu poder até este alcance máximo.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura e altura.

Selos de Mão: Não

Efeito Nível 1

Feixe Granita

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do poder

- **Duração:** Instantânea
- **Alvo:** Uma criatura
- **Dano:** 2 por nível do poder
- **Custo:** Nível usado

Você realiza um disparo de energia amaldiçoada a partir de seu topete. Você pode decidir causar metade do dano para usar essa técnica sem custo de energia. (Igual ao efeito Canhão)

Evoluções:

- Feixe Granita Nv 4: Você pode disparar um feixe para cada 2 níveis do poder, sendo um feixe para cada alvo. Os alvos devem estar a no máximo 8m de distância entre si.

Efeito Nível 3

Perseguição Granita

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do poder
- **Alvo:** Uma ou mais criaturas.
- **Duração:** Instantânea
- **Dano:** 2 por disparo
- **Custo:** Nível usado

Você realiza uma sequência de disparos contra um ou mais adversários, sendo um disparo à cada 2 níveis do poder, caso escolha mais alvos, é necessário escolher a quantidade de disparos em cada um. Esses disparos vêm em ordem aleatória, dificultando a defesa do alvo, que deve passar em um teste de Prontidão (Dif Comum -2) para não ser considerado *Fintado.*

Perseguir: Quando atacar um alvo e for malsucedido, você pode refazer o seu teste por 3 pontos de Energia, o alvo também refaz a defesa.

Evoluções:

- Perseguição Granita Nv 5: Agora quando erra um alvo, ao invés de usar Perseguir, caso queira, você pode gastar uma ação de movimento e 3 pontos de energia para fazer com que os disparos voltem e sejam um acerto garantido, com dano Fixo igual o nível do poder. Por mais que você tenha dividido os disparos, basta um único disparo para cada alvo para aplicar o Dano Fixo.

Efeito Nível 6

Explosão Granita

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do poder
- **Área de Efeito:** Linha.
- **Duração:** Instantânea
- **Dano:** Comum do poder
- **Custo:** Nível usado

Você dispara um feixe de energia amaldiçoada muito potente, que atravessa tudo em seu caminho. Caso acerte o ataque, você pode rolar o teste mais uma vez e se acertar, acrescente +1 de dano.

Evoluções:

- Explosão Granita Nv 8: Você agora pode rolar o acerto três vezes.

Efeito Nível 9

Varredura Granita

- **Ação:** Completa
- **Alcance:** Comum do poder
- **Área de Efeito:** Seis disparos em Onda de 6m cada.
- **Duração:** Instantânea
- **Dano:** ver texto
- **Custo:** Nível usado

Você realiza seis disparos que varrem a direção escolhida, destruindo tudo em seu caminho, cada disparo causa 1 de dano Fixo por nível usado do poder (Não há dano base nem bônus de dano de qualquer tipo). Uma criatura ao alcance de mais de um disparo receberá o dano de todos eles.

Você pode mirar os disparos em uma criatura específica ao custo de -3 de precisão em seu teste de acerto. Se fizer isso, o alvo não terá direito a se defender com Esquiva ou com a manobra Antecipar.

Evoluções:

- Varredura Granita Nv 10: Você agora realiza apenas 3 disparos, porém, eles causam dano base igual o nível do poder. Não é possível aumentar o dano de nenhuma maneira.

Formação de Gelo

Poder restrito

A técnica inata Formação de gelo permite ao usuário criar e manipular gelo. Pode variar de pequenas a grandes quantidades, dependendo da utilização desejada.

Alcance: Médio (10m +2m por nível de Espírito). O personagem só pode manipular ou criar seu elemento até o alcance máximo de seu poder.

Tamanho: As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito.

Dureza Adicional: Toda criação Hikori Juhō possui 2 pontos a mais de dureza.

Dificuldade de Resistência Aumentada: Todo efeito Hikori Juhō recebe +1 na dificuldade de resistência para os testes dos alvos.

Efeitos Permitidos: Todos os efeitos de Maldições.

Duração Permanente Especial: Os efeitos e criações do Hikori Juhō que possuem duração permanente derretem em 1h por nível usado.

Selos de Mão: Todos os Efeitos desse poder exigem selos de mão

EFEITOS RESTRITOS

Nível 6

QUEDA DE GELO

- **Pré-requisito:** Congelamento
- **Ação:** ver texto
- **Área:** Círculo de 5m a sua volta
- **Duração:** Permanente (1 hora)
- **Dano:** Comum do poder
- **Custo de Energia:** Nível do poder

Ao tocar o chão você cria espinhos de gelo a sua volta, causando dano a todos os inimigos a sua volta. Pela rápida conjuração dessa técnica os alvos devem realizar um teste de prontidão contra seu espírito para não ficarem com a defesa *debilitada* contra esse ataque. Fazer isso é uma ação padrão.

Defesa com Gelo: Essa técnica pode ser usada de forma defensiva como uma manobra de defender com técnica, com um teste de LM com +2 de precisão contra o ataque do alvo, fazer isso custa uma ação de movimento e o custo de energia normal da técnica.

Nível 7

CALMARIA CONGELANTE

- **Pré-requisito:** Congelamento
- **Ação:** Completa
- **Área:** Cone tamanho comum do poder
- **Duração:** Permanente (1 hora)
- **Dano:** Essa técnica não causa dano
- **Custo de Energia:** 10

Você cria uma nuvem congelante através de sua boca que congela tudo e todos que estão na sua frente. Todos que estivem na área e forem atingidos devem realizar um teste de Vigor (Dif comum do poder) para não ficarem presos no gelo, falhando os alvos ficam *indefesos,* porém para atingir os alvos dentro do gelo, o gelo deve ser quebrado e ele possui dureza comum do poder.

Aptidões Restritas

Congelamento

Você pode congelar os inimigos cada vez que acerta uma técnica Hikori Juhō.

Pré-requisito: Hikori Juhō 6.

Benefício: Sempre que causar dano com um efeito do poder Hikori Juhō, a vítima deverá fazer um teste de Vigor (Dif padrão -2). Falhando, ficará *impedida* até o final do próximo turno dela. Esta aptidão somente é aplicada a efeitos à distância que necessitem de teste de acerto contra a ação defensiva do alvo.

Fúria Estelar

A Fúria Estelar é uma técnica inata que permite ao usuário ganhar massa imaginária. Essa técnica proporciona a habilidade de derrotar facilmente espíritos de grau especial. A técnica só pode ser utilizada pelo próprio usuário e por seu shikigami.

Poder Restrito: Bom-Ba Ye

Aptidões Restritas: Garuda e Sinergia Estelar

Bom-Ba Ye

Poder Restrito

- **Pré-requisito:** Espírito 6
- **Alcance:** Pessoal
- **Ação:** Parcial
- **Custo:** ver texto
- **Duração:** Contínua (ver texto)

A Fúria Estrelar é uma técnica inata que permite ao usuário ganhar massa imaginária. Essa técnica proporciona a habilidade de derrotar facilmente espíritos de grau especial. A técnica só pode ser utilizada pelo próprio usuário e por seu shikigami.

Concentração: Mesmo sendo um poder de duração contínua, é necessário manter uma concentração impecável para utilizar a técnica com todo o seu potencial. Quando você utiliza alguma técnica que possui duração sustentada ou concentrada, os bônus de dano da Fúria Estrelar são reduzidos pela metade.

O alvo atingido pela Fúria Estrelar deve ser bem-sucedido em um teste de Vigor (Dif 7 + Nível do Poder x 2) para não ser arremessado a uma distância de 5 metros + 1 metro por nível de Poder (o inimigo não fica caído).

Quando um oponente utiliza a ação de defesa Bloqueio contra a Fúria Estrelar, seja utilizando armas ou estando desarmado, ele não consegue se defender do ataque, mas ainda consegue mitigar o dano se possuir dureza. No entanto, ele é arremessado sem a necessidade de um teste de Vigor.

Utilizando a Técnica: Todo turno você consome energia igual a metade do nível do poder (Arredondado para cima).

O bônus de força só pode ser utilizado para cálculo de dano

Você deve evoluir o Bom-Ba Ye para adquirir os bônus de força, não é possível utilizar a bonificação de um nível maior que o seu.

Nível do Poder	Bônus de Força	Gasto de Energia
Nível 1	Bônus +1	1
Nível 2	Bônus +2	1
Nível 3	Bônus +3	2
Nível 4	Bônus +4	2
Nível 5	Bônus +5	3
Nível 6	Bônus +6	3

Nível 7	+1 Por Nível do Poder	4

Buraco Negro: Enquanto tiver com o poder ativo no Nível 10 você começa a criar uma massa tão densa quanto um buraco negro, após cada turno o dano na vitalidade é aumentado em 2, após o 3 turno você pode consumir uma ação completa para criar um buraco, todos em um círculo de 20m são afetados, e recebem o dano igual a sua força integral. O grau desse ataque sempre será 4, esse ataque é um sucesso automático. Em contra partida você recebe o mesmo dano do ataque de volta em você mesmo, esse ataque ignora a aptidão Duro de Matar.

Nenhum bônus de dano pode ser aplicado ao buraco negro

Aptidões Restritas

Garuda

Garuda é um Shikigami especial que o usuário da Fúria Estrelar conseguiu transformar em uma ferramenta amaldiçoada consciente e pode compartilhar sua técnica com ele. Garuda segue as regras comuns do Poder Shikigami, com algumas alterações.

Pré-requisitos: Shikigami 5

Shikigami individual: Você só pode ter um único Shikigami, se ele morrer, você não poderá recuperá-lo. Lembrando que é necessário upar o Poder Shikigami. Caso ele morra você deverá esperar 2 semanas para poder pegar outro Shikigami com essa característica.

Bom Ba Ye: Garuda, ao invés de ter acesso ao poder Manifestação da Maldição, possui acesso à Fúria Estrelar. Quando essa técnica está ativa, o Garuda recebe um bônus de dano corpo a corpo equivalente à metade do bônus da Fúria Estrelar. Além disso, o Garuda sofre da regra de Concentração do seu mestre.

Arma Amaldiçoada: Como o Garuda se transformou em uma ferramenta amaldiçoada consciente, quando o usuário adquire a habilidade Usar Armas: Garuda, ele obtém acesso a técnicas exclusivas ao usá-lo como arma. O Mestre pode permitir que um aliado do usuário utilize o Garuda como uma arma, mas ele não está isento das regras do shikigami.

Dano de arma: Ao usar o Garuda como arma, ele não pode mais realizar suas próprias ações de ataque, mas seu dano de arma é igual a metade do nível da Fúria Estelar. O Garuda não é considerado uma arma, então a aptidão Dano Extra não se aplica a esse dano.

Alcance Estendido: Os ataques corpo a corpo usando o Garuda passam a ter um alcance de 3 metros.

Chute de Trivela: O Garuda se transforma em uma bola e você pode chutá-lo como se fosse um jogador de futebol. Chutar o Garuda requer um teste de CC, com alcance curto de (5m + 1m por nível de Poder Shikigami).

Manipulação de Animais

Você nasceu com a habilidade de manipular um certo tipo de animal sendo uma habilidade naturalmente fraca, porém se bem usada se torna letal

Aptidão Restrita: Afinidade Animal
Poder Restrito: Controle Animal

Aptidões Restritas

Afinidade Animal

Você nasceu com uma afinidade a um tipo de animal como gatos, cachorros, ratos, etc e tem facilidade de se aproximar deles.

Benefício: Os animais do tipo escolhido sempre são amigáveis em relação a você.

Controle Animal

Poder Restrito

Pré-requisito: Afinidade animal

Selos de Mão: Todos os Efeitos desse poder exigem selos de mão

Alcance: Longo 15m +3m por nível de Espírito

Você e capaz de controlar animais a qual tenha afinidade e usar energia amaldiçoada neles.

EFEITO NÍVEL 1

Controle

- **Ação:** Completa.
- **Alcance:** Comum do poder
- **Duração:** Até o animal morrer ou você soltar por vontade própria.
- **Custo de Energia:** 1 por animal.

Especial: Se um animal morrer você só pode assumir o controle de um novo depois de um descanso completo.

Você aprendeu a imbuir sua energia amaldiçoada nos animais que têm afinidade.

Ao custo de 1 ponto de energia você pode assumir controle total de um número total de animais igual a metade do seu espírito, os animais lhe seguem se mantendo no alcance da técnica e funcionam como parceiro em combate. O custo de energia é permanente, só recuperando a energia após o animal morrer.

Esses animais possuem NF igual a 2x o nível do poder e são sempre capangas com um tamanho pequeno ou inferior.

Ficha: Eles só recebem 1 ponto de poder a cada 2 NF, além disso sua vitalidade é igual a metade da comum e seguem a regra de comandar parceiro. Todos seus animais são considerados capangas.

EFEITO NÍVEL 3

Sentido remoto

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Longo
- **Duração:** Concentração
- **Custo de Energia:** 1 por rodada por animal controlado.

Você assume os sentidos do seu animal podendo espionar por ele.

Você pode assumir os sentidos de um dos seus animais que parecem animais comuns se o inimigo não estiver ativamente procurando energia amaldiçoada. Com isso você pode ver através dos animais e fazer um rastreio em uma grande área.

Ao atingir controle animal 5 você pode assumir os sentidos de todos os animais que controla ao mesmo tempo.

EFEITO NÍVEL 6

Sacrifício

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Médio
- **Duração:** instantânea.
- **Custo de Energia:** Nv de poder usado.

Você pode forçar um dos seus animais a fazer o pacto de vida por você.

Um de seus animais faz o pacto de vida retirando os limites de energia amaldiçoada de seu corpo e realizando um ataque suicida, você realiza um ataque a distância contra o alvo, o dano é igual a 2 + 2x nível de poder usado e o animal morre após o ataque acertando ou não.

Manipulação do Céu

Sua técnica amaldiçoada permite com que você toque nos céus e o transforme em uma superfície fazendo isso você é capaz controlar livremente os céus ao seu comando.

Poderes: Controle Celeste

Aptidões: Filhos dos céus.

Aptidões Restritas

Filho dos Céus

Você consegue utilizar suas superfícies para voar tranquilamente por cima delas, como se estive-se nadando nos céus.

Pré-requisito: Espírito 4

Benefícios: Ao gastar uma ação parcial, você consegue estar na condição *Alado* e utilizar espírito para calcular a perícia Voo, e a perturbação de voo só funciona contra você caso receba um ataque de grau 4, não mais grau 3, além de enquanto consciente você não recebe dano de queda mesmo que seja forçado a uma queda.

CONTROLE CELESTE

Poder restrito

O controle celeste te permite controlar o ar para combater inimigos, fazendo então dobras no ar, explodindo o ar a poucos centímetros ou milímetros de acertar seus alvos, e até podendo redirecionar ataques inimigos.

Pré-requisito: Filho do Céus

Alcance: Longo (15m +3m por nível de espírito)

Tamanho: Escala Grande (1m por nível de Espírito). As criações, manipulações e áreas de efeito podem possuir até 1m de diâmetro, comprimento, largura ou altura por nível de Espírito.

Dano adicional: Seus efeitos causam +1 de dano base.

Dificuldade Aumentada: Seus efeitos tem +1 de dificuldade de técnica.

Efeitos permitidos: Canhão, Raio, Flechas, Ricochete, Coluna, Sopro destrutivo, Correnteza.

Selos de Mão: Não

EFEITOS NÍVEL 1

Distorcer os céus

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Pessoal
- **Duração:** Sustentada (máx. 2 turnos)
- **Custo de Energia:** 4 pontos

Você consegue dobrar os céus ao seu redor, puxando-o como se fosse uma cortina para cobrir a si mesmo.

Você consegue se cobrir com uma contina do céu, fazendo seu oponente ficar confuso de onde realmente acertar, enquanto estiver com essa técnica ativa ela te concede *camuflagem parcial.*

Evolução

- Distorcer os céus 4: Você agora ao usar o poder, você se cobre completamente ganhando *camuflagem total.*

EFEITOS NÍVEL 3

Redirecionar Ataques

- **Ação:** Reação + Parcial
- **Alcance:** Pessoal
- **Alvo:** Um ataque direcionado a você
- **Duração:** instantânea
- **Custo:** Gasto de energia da técnica defendida (ver texto)

Você consegue distorcer o céu ao seu redor para retorcer e redirecionar ataques para seus alvos, você consegue essa técnica para defender de ataques corpo a corpo e a distância.

Corporal: Quando for alvo de um ataque corporal, você puxa o ar ao seu redor, fazendo o corpo do alvo distorcer, o alvo recebe *ataque debilitado* (-1) até o começo do turno dele e caso o ataque corpo a corpo não gaste energia, você gasta 3 de energia para realizar essa defesa.

A distância: Quando for alvo de um ataque a distância de alvo único, você consegue realizar a sua defesa com +1 de precisão, caso seja bem-sucedido, você joga o ataque do seu alvo para longe de você em uma distância segura, anulando qualquer tipo de efeito secundário que ele poderia te aplicar.

Evolução

- Redirecionar ataques 7: Você pode agora usar seus poderes para revidar os ataques que veem até você.

Corporal: Quando sua defesa for um sucesso, você pode devolver o dano do alvo para alguma arma que ele utilize, manoplas também estão inclusas, e caso o alvo utilize ataques desarmados sem arma, ele vai receber metade do dano base dele de volta como dano fixo.

Distância: Quando sua defesa for bem-sucedido, você pode redirecionar o ataque de do seu alvo para ele mesmo, fazendo um teste de CD contra a defesa do atacante, porém seu golpe tem apenas metade do dano base.

Ao revidar um ataque você deve gastar as mesmas ações da técnica para devolver.

EFEITOS NÍVEL 6

Míssil de Gelo Fino

- **Ação:** Padrão
- **Alcance:** Comum do poder
- **Área:** Linha
- **Dano:** Comum do poder +1
- **Duração:** instantânea
- **Custo:** Nível do poder usado

Ao abrir a mão e golpeia o ar, quebrando a superfície com força direcionando um golpe potente contra o alvo, esse disparo colide com força contra o alvo causando muito dano ao mesmo.

Quando realizar essa técnica, pela imprevisibilidade da mesma de golpear o ar com força, o alvo estará *fintado* a primeira vez que receber o ataque, as demais o alvo deve fazer um teste de prontidão dif (9+ Nível do poder + ½ do espírito) caso falhe ficará *fintado* para o ataque.

Corporal: Essa técnica também pode ser utilizada com alcance toque e sem área, porém apenas a primeira finta funcionara, as demais o alvo terá um sucesso automático para todos os testes de prontidão, e não recebe os bônus de dano recebidos na evolução do efeito.

Evolução:

- Míssil de Gelo fino 8: Você quando seu alvo for *fintado* por essa técnica causa +2 de dano base no mesmo.
- Míssil de Gelo fino 10: Você aumenta a penalidade de *fintado* para *desprevenido* pela força e velocidade do ataque. Além disso o ataque aumenta em +2 o dano.

Manipulação de Maldições

Aptidões Restritas

Seu personagem é capaz de controlar maldições, podendo invocá-las em combate para diversos usos.

Manipulação de Maldições para Jogadores

Esse poder é extremamente perigoso para mestres iniciantes no sistema, pois ele tem um grande potencial de quebrar a mesa, pois uma maldição extremamente forte pode vir a ser uma invocação desse poder, como Mahito ou Sukuna caso os jogadores venham a derrota-lo.

Assim, caso não tenha segurança, sinta-se livre para proibir o Manipulação de Maldições para jogadores, lembre-se de conversar com os jogadores antes.

Manipular Maldições

Pré-requisito: Ocultismo 6

Benefício: você é capaz de absorver e controlar maldições ao exorcizá-las, podendo usar suas versatilidades da forma que quiser.

Perícia-chave: Ocultismo.

Domínio: Para dominar uma maldição de forma fácil, você deve ser capaz de exorcizá-la e então pode consumi-la como um orbe negro com gosto ruim. Consumir uma maldição é uma ação padrão.

Você pode tentar dominar maldições mais fracas que você sem derrotá-las, para isso, elas devem ser 2 NFs menores que o seu, pelo menos, fazer isso requer uma ação padrão e deve estar ao alcance de toque.

Estoque Normal: Você tem um limite de contenção de maldições igual ao seu nível de Ocultismo.

Nível de Combate: Ao serem absorvidas, as maldições não evoluem mais, sendo assim, um espírito de NF 4 dentro de você permanece nesse nível.

Invocar: Invocar uma maldição custa pontos de energia iguais ao nível da criatura, e é necessária uma ação padrão. Só é possível invocar no máximo 2 maldições de uma vez.

Duração: Sustentada. A maldição segue seus comandos mentais e age conforme suas escolhas, você pode liberar uma maldição com uma ação livre.

Vitalidade: Enquanto ela for invocada por você, sua vitalidade muda para metade do normal.

Poderes e Aptidões: As maldições que você exorcizar possuem pontos de poder iguais ao NF e só podem comprar aptidões e poderes que elas já possuíam anteriormente e no nível que possuíam.

Comandar Maldições: As Maldições ficam sob as regras de Comandar Parceiro melhorado. Desde que o personagem ou a maldição não cause danos de ataque naquela rodada (ou não tenha tentado causar), usar a ação padrão não diminui o dano dos demais. Você só pode controlar uma maldição por vez.

Comandar Maldições mais Fortes: Caso tente comandar uma maldição 2 ou mais NFs acima do seu, a mesma recebe -3 de precisão em seus testes devido à dificuldade de mantê-la sob controle, essa penalidade é acumulativa com outras.

Maldições Especiais: Caso a maldição invocada possua Expansão de Domínio ela recebe o custo de 1 ponto de energia por turno para ser mantida em campo, fora o custo de invocação. Caso você a force a abrir sua Expansão de Domínio esse custo aumenta para 3 de energia por turno. Esses custos são cumulativos com a quantidade de maldições invocadas.

Alcance: Você deve estar a no máximo 10m + 3m por nível na perícia ocultismo de distância das maldições invocadas.

Selos de Mão: Sim

Nível 2: Ao alcançar Ocultismo 8, você pode comprar essa aptidão novamente. Seu limite máximo de maldições aumenta, inclusive o quanto você controla.

Domínio Maior: Para absorver uma maldição, o processo se torna mais fácil, alguma maldição com 10% ou menos de sua vitalidade pode ficar sujeita ao seu domínio, precisando passar num teste de resistência de Espírito (Dif 8 + valor da perícia de Ocultismo).

Estoque Expandido: Agora você ganha um estoque maior para conter maldições, ele é um compartimento a mais do que você tem e pode guardar um número de maldições igual a 2x seu nível na perícia Ocultismo. Você não pode usar uma maldição do Estoque Expandido em um combate, e pode trocar um número de maldições qualquer do estoque expandido para o normal a cada descanso.

Coleta Diária: Por ter se tornado mais poderoso as maldições mais fracas são facilmente exorcizadas e consumidas por você conforme você passa o dia. Após cada descanso longo você recebe 2 maldições com metade do seu NF em seu Estoque Expandido. Essas maldições só podem possuir tamanho médio ou inferior.

Nível 3: Ao alcançar Ocultismo 12, você pode comprar essa aptidão novamente. Você ganha maestria sobre as maldições, podendo invocá-las parcialmente.

Controle Avançado: Você pode controlar uma maldição mais forte que você sem a penalidade de -3 ou duas maldições do seu nível ou inferior ao mesmo tempo.

Estoque Expandido Maior: O estoque expandido se torna igual a 5x seu nível em Ocultismo.

Coleta Diária Maior: Agora você recebe 4 maldições por descanso longo

Domínio Superior: Agora você pode gastar sua energia para melhorar seu domínio sobre a maldição, ao gastar 5 pontos de energia durante o teste de Domínio Maior a dif aumenta em +1, e aumenta em +1 a cada uso posterior em um mesmo alvo, com limite de +2.

Manipulação Numerosa

Agora, seu controle de maldições permite invocações rápidas e efetivas durante um combate.

Pré-requisito: Ocultismo 10

Manipulação Rápida: Você pode invocar várias maldições ou maldições especificas para realizar ataques de forma especial. Com uma ação parcial você pode utilizar qualquer efeito do poder Manifestação de Maldições, assim pagando o custo de energia e sacrificando maldições iguais ao efeito usado, o dano será 2x o nível do efeito usado, além desses custos deve ser gastos as ações necessárias para realizar os efeitos.

Caso utilize maldições com a aptidão Enxame ela conta como 10 no cálculo de efeitos.

Manipulação Defensiva: Com uma ação de movimento, você pode fazer a Manipulação Rápida como uma reação defensiva, recebendo +2 nos testes de Ler Movimentos, para isso, você invoca uma ou mais maldições que será colocada entre você e o ataque, recebendo dano no seu lugar. Fazer isso custa energia igual a metade do Nível da maldição invocada. A maldição receberá o dano por você, caso o dano ultrapasse sua vitalidade o dano restante será recebido por você. Você pode invocar até 2 maldições para te proteger.

Você pode usar maldições do Estoque Expandido para a Manipulação Parcial e Defensiva.

Ampliar Parâmetros: Você pode consumir mais maldições para melhorar o parâmetro dos efeitos, a cada 4 maldições sacrificadas além do mínimo para os efeitos você recebe 1 bônus abaixo a sua escolha:

- +1 de Dano Base (Limite de +2)
- +1 de Dureza (Limite de +2)
- +1 de Dificuldade (Limite de +1)

Tornado

Você e capaz de sacrificar maldições para dar um golpe poderoso em seus alvos, ou até mesmo absorver uma técnica de uma maldição

Pré-requisito: Ocultismo 16

Tornado Ofensivo: Você cria um multado de maldições em forma de uma espiral assim sacrificando 10 maldições de níveis baixos, assim concentrado essa energia amaldiçoada para um ataque massivo que causa dano igual a seu nível de ocultismo mais ¼ da inteligência, e custa energia igual a metade da perícia Ocultismo. Trata-se de uma técnica a distância com alcance igual 0,5m por nível na perícia ocultismo com área de efeito em linha de 1m.

Absorção de Técnica: Caso utilize o tornado com uma maldição de classe especial você absorve a técnica dele por 1 cena podendo usar nos mesmos parâmetros que a maldição usava*. PDM:* Se o personagem for um PDM ele poderá ter a técnica permanentemente.

Marionete Amaldiçoada

Aptidões Restritas

Você controla marionetes robóticas com energia amaldiçoada, é praticamente um exército de um homem só.

Corpo Frágil

Você tem uma espécie de restrição celestial, onde seu corpo é extremamente frágil, porém sua energia é gigantesca.

Benefício: Você possui metade da sua vitalidade total, porém você recebe um bônus em sua energia total igual a metade da vitalidade perdida (Arredondado para cima). Você reprova automaticamente em qualquer teste de resistência de Vigor que realizar, porém recebe a aptidão Resistencia Maior: Espírito.

Especial: Um personagem com Mutação Ociosa 8 pode curar sua condição, assim você perde a penalidade de vitalidade, o bônus de energia é mantido, porém não irá aumentar.

Controle de Marionetes

Você é capaz de controlar marionetes amaldiçoadas para lutar por você no combate.

Pré-requisito: Mecanismo 4 e Engenheiro

Benefício: Você pode controlar uma marionete para lutar ao seu lado.

Controlando Marionete: A Marionete segue a regra de comandar parceiro melhorado. Ela não tem necessidade de ser invocada como outros poderes. Para poder controlar a marionete você precisa ver o que ela está fazendo, caso não tenha o dispositivo Display em sua marionete e não possa vê-la, você recebe a penalidade de camuflagem total quando for realizar algum ataque.

Custo de Energia: A cada Marionete ativa que você tiver, você tem uma redução de 10% em seu total de energia. Assim se tiver 3 marionetes terá 30% a menos de energia.

Quantidade: Você pode possuir uma marionete a cada 4 níveis na perícia Mecanismos.

Alcance: Curto 5m +1m por nível em Mecanismos

Ficha: Ela possui uma ficha igual a de um personagem comum, porém com algumas restrições.

Vitalidade: A vitalidade de sua Marionete é igual a 6x sua perícia mecanismos

Poderes e Aptidões: A Marionete não possui poderes ou aptidões, ao invés disso ela pode utilizar seus poderes e aptidões.

Restrições: A Marionete não pode utilizar aptidões Jujutsu, Técnicas de Barreira ou Energia Reversa, porém caso você utilize alguma a Marionete será afetada com os benefícios, como a aptidão Voto de Compromisso.

Usando Técnicas: Caso as Marionetes utilizem técnicas que consumam energia, você deve retirar a energia de você.

Perícias: A Marionete utiliza suas perícias para realizar testes.

Invenções: As Marionetes possuem 5 Compartimentos onde pode ser colocados construções da seção Invenções.

Imunidade a Sangramento: Por serem máquinas as marionetes não sangram, porém em caso de crítico seus circuitos são danificados e param de funcionar. A cada 4 de dano base uma invenção acoplada a marionete para de funcionar, a mesma deve passar em um teste de Mecanismos Dif 7 + NC para recuperar seu dispositivo, só é possível rolar um teste por turno e recuperar 1 dispositivo por vez. É possível realizar esse teste como reação após receber um crítico para poupar um dispositivo.

Nível 2: Ao atingir Mecanismos 10 você pode comprar novamente essa aptidão e evoluir ela, agora você possui Marionetes Suporte para te auxiliarem em combate.

Alcance Aprimorado: Agora o alcance das Marionetes é 10m +2m por nível na perícia Mecanismos.

Marionete Suporte: Você pode controlar até 5 Marionetes suporte, elas possuem tamanho minúsculo e 3 compartimentos para Invenções. Essas marionetes possuem vitalidade igual a 3x sua perícia Mecanismos.

Custo de Energia: Elas custam 2 de energia por cena cada para serem utilizadas.

Vitalidade Aumentada: Agora a vitalidade de suas marionetes é igual a 8x sua perícia Mecanismos.

Nível 3: Ao atingir Mecanismos 16 você pode comprar novamente essa aptidão e evoluir ela, agora você possui um enorme Mecha para lutar.

Alcance Aprimorado: Agora o alcance das Marionetes é longo (15m +3m por nível na perícia Mecanismos)

Ficha: O Mecha não possui ficha, ele usa os parâmetros da sua ficha, com a diferença que possui tamanho colossal, todos os bônus de força e vigor são aplicados.

Vitalidade: Ela possui vitalidade igual a 10x seu nível na perícia Mecanismos

Poderes: Ele recebe acesso ao poder Manifestação de Maldições no nível mais alto permitido pela campanha.

Aptidões: Ele utiliza suas aptidões de combate ou manobra, nenhuma outra além disso.

Habilidade de Combate: Todas as Habilidades de combate são calculadas com a perícia Mecanismos.

Custo de Energia: Manter o Mecha ativo durante a cena custa 8 de energia por turno. Técnicas com consumo de energia são retiradas do próprio personagem.

Controle: Para controlar o Mecha você deve estar dentro dele na cabine de comando, o Mecha é mantido como Concentração. Não é possível controlar outras marionetes enquanto o Mecha estiver ativo, com isso a penalidade de energia é retirada.

Cabine: Dentro da cabine você está protegido pelo Mecha, porém caso o Mecha receba altos danos você fica exposto. Ao Mecha chegar à metade de sua vitalidade total você começa a ficar exposto aos ataques, ao receber um ataque de grau 3 ou superior você recebe grau 1 como dano remanescente.

Dano: O dano base de seus ataques corporais é igual ao seu nível na perícia Mecanismos -3.

Técnica Ampliada: É possível aumentar o dano base de suas técnicas consumindo mais energia, a cada 2 pontos de energia o dano base aumenta em +1 (Limite de +5).

Invenções: O Mecha possui 10 compartimentos para invenções

Razão

Poder Restrito

Pré-requisito: Acuidade

Essa técnica inata consegue dividir um alvo em linhas, criando uma razão de 7:3, gerando um ponto fraco nesse local, permitindo que até um golpe fraco gere danos massivos.

Resistindo a técnicas: Algumas técnicas causam condições prejudiciais que precisam ser resistidas pelo alvo. A dificuldade dos testes de resistência das técnicas é igual a *7 + 2x Nível de Razão (arredondado para cima)*.

Alcance: O alcance dessa técnica é o mesmo da arma utilizada.

Selos de Mão: Não

Nível 1: Linha da Razão

- **Ação:** Livre
- **Alcance:** Pessoal
- **Duração:** Contínua
- **Custo de Energia:** 0

Essa é a forma de combate mais básica dessa técnica inata, com ela você consegue transformar até mesmo uma arma improvisada em algo mortal. Cada ataque realizado na Linha de Razão é considerado um ataque de dano letal, seja desarmado ou não, pois o usuário concentra energia amaldiçoada no corpo e acerta em um ponto fraco do alvo, causando danos massivos nele.

Golpes na Linha de Razão causam dano letal e têm cálculo diferenciado, usando o atributo Destreza:

Dano Base de Ataques – Linha de Razão
(Destreza ÷ 2) + (1 de Dano de Arma)

O dano de arma da Linha de Razão aumenta automaticamente conforme o nível do poder:

- *Razão 4:* +2 de dano de arma
- *Razão 6:* +3 de dano de arma
- *Razão 8:* +4 de dano de arma (máximo)

Esse bônus não é cumulativo com nenhum outro do mesmo tipo.

Não é possível usar a ação de defesa Bloqueio contra Linha de Razão e nem com as técnicas desse poder utilizando armas comuns ou desarmado, mas é possível bloquear com uma arma amaldiçoada, nesse caso Linha de Razão causa dano dobrado na sua dureza.

Você pode usar aptidões de manobra com os golpes da Linha de Razão, mas não com as demais técnicas deste poder (a menos que a técnica diga que possa).

Se você estiver usando uma arma com dano, substitua o dano da mesma pelo dano de arma desse efeito. Esse poder não recebe bônus de dano de aptidões de combate com exceção da aptidão Dano Extra.

Nível 2: Ponto Fraco

- **Ação:** Parcial

- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 2

Quando você ataca alguém com Linha de Razão, você dá um golpe muito mais forte em um ponto fraco do alvo. Concentrando energia amaldiçoada no seu golpe, você ignora 1 ponto de dureza a cada 2 níveis do poder (Com um limite de 3 de dureza).

Nível 4: Sangramento

- **Ação:** Padrão
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 4

Você posiciona uma linha de razão num membro do alvo, como braços, pernas, ou em uma outra parte vital. Você ataca seguindo a regra da Linha de Razão com +2 de bônus de dano. Aptidões de combate também são aplicáveis. Um golpe bem-sucedido causa um nível de *sangramento* no alvo.

Se você conseguir acertar o alvo, ele deve ser bem-sucedido em um teste de Vigor (Dif padrão do poder), para não sofrer uma das condições a seguir, definida por você antes de realizar a ação, e tem duração até que o alvo passe no teste de Vigor, podendo realizar um teste novo ao final de seu turno com uma ação livre:

- *Ataque e Defesa Debilitados*;
- *Lento*.

Essa técnica é incompatível com a aptidão de manobra Ataque Múltiplo.

Nível 5: Colapso

- **Ação:** Padrão
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** 5

Esta técnica consiste em um golpe mirado no ponto fraco de uma área, destruindo toda ela em 1m de diâmetro para cada nível de Espírito. Aqueles que estiverem na área de efeito e falharem na ação defensiva ficarão caídos a menos que passem em um teste de Acrobacia (Dif padrão do poder +2).

Nível 6: Desrupção

- **Ação:** Padrão
- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** Nível do poder

Esta é uma versão mais forte do Sangramento, você realiza um ataque com +2 de bônus de dano, a vítima sofre um nível de sangramento.

Se você conseguir acertar o alvo, ele deve ser bem-sucedido em um teste de Vigor (Dif padrão do poder), para não sofrer uma das condições a seguir, definida por você antes de tomar a ação. As condições se mantem até o final da cena.

- *Amputado*;
- *Fatigado* (não se acumula com outra da mesma origem).

Essa técnica é incompatível com a aptidão de manobra Ataque Múltiplo.

Nível 8: Desmembramento

- **Pré-Requisito**: Ataque Múltiplo
- **Ação:** Padrão

- **Duração:** Instantânea
- **Custo de Energia:** nível do poder

Esta é uma versão mais forte do Sangramento, você realiza três ataques com +1 de bônus de dano cada seguindo a regra do Ataque múltiplo, a vítima sofre um nível de sangramento por golpe bem-sucedido.

Se você conseguir acertar os três ataques em um mesmo alvo, ele deve ser bem-sucedido em um teste de Vigor (Dif padrão do poder), para não sofrer uma das condições a seguir, definida por você antes de tomar a ação, e tem duração até o final da cena:

- *Amputado*;
- *Fatigado* (não se acumula com outra da mesma origem).

Caso obtenha um acerto crítico, os próximos ataques serão um sucesso automático, apenas precisando rolar o grau de dano.

Surei Juho (Técnica da Boneca de Palha)

Está Técnica Inata permite com que o personagem use uma boneca de palha para atacar o oponente à distância. É necessário "atirar" os pregos à distância ao bater neles com um martelo. Ao acertar uma Maldição, sua Energia Amaldiçoada envolve e aumenta ao redor das unhas, exorcizando-as.

Aptidões Restritas: Ferramentas Amaldiçoadas

Poder Restrito: Surei Juho

Aptidões Restritas

Ferramentas Amaldiçoadas

O personagem torna-se capaz de utilizar algumas ferramentas para potencializar sua técnica inata.

Benefício: Você é capaz de usar todas as ferramentas listadas abaixo:

Martelo			
Dano	**Crítico**	**Compartimento**	**Tipo**
2	15 - 16	1 Item/1 Comp.	Esmagamento

Martelo: Um martelo de aparência cordial, mas pode ser usado como uma arma. O martelo é uma arma mediana, mas não tem o requisito de 10 de força para ser usado.

Pregos			
Dano	**Crítico**	**Compartimento**	**Tipo**
1	15 - 16	20 Itens/1 Comp.	Perfuração

Pregos: Pregos grandes o suficiente para atravessar mãos e pés.

Boneco de palha			
Dano	**Crítico**	**Compartimento**	**Tipo**
--/--	--/--	3 Itens/1 Comp.	--/--

Boneco de palha: Um boneco simples feito de palha, seus materiais são fáceis de achar e demora um dia para prepara-lo.

O treinamento lhe permite disparar os pregos a distância usando o martelo, eles possuem alcance curto (5m + 1m por nível de espírito) e utilizam CC como precisão.

Surei Juho

Poder Restrito

Nível 1: Pregos Amaldiçoados

❖ **Ação:** Parcial
❖ **Alcance:** Pessoal
❖ **Duração:** Instantânea
❖ **Custo:** 1 de Energia

Você imbuí os pregos de exorcismo com energia amaldiçoada, deixando eles mais perfurantes do que o normal, atingindo maldições.

Seus pregos ignoram 1 ponto de dureza, caso acerte 3 pregos em um mesmo alvo, você pode gastar 3 pontos de energia para transferir mais energia amaldiçoada para os pregos a distância, assim o alvo deve realizar um teste de Vigor (Dif comum do poder) para não ficar *debilitado* até o final de seu próximo turno.

***Evolução*:**

- Surei Juho Nv3: Você começa a ter um mínimo de controle sobre os pregos imbuídos com energia amaldiçoada e se um ataque for bem sucedido, na próxima rodada pode gastar 2 de energia e uma ação de movimento para causar dano de grau 1 no inimigo. Essa técnica só pode ser usada uma vez por ataque que acertou.

Nível 2: Grampo de Cabelo

❖ **Ação:** Movimento
❖ **Alcance:** Longo (15m + 3 por nível de Espírito)
❖ **Duração:** Ver texto
❖ **Custo:** Nível do poder usado
Você pode detonar os pregos imbuídos com energia espiritual.

Você pode detonar os pregos imbuídos com sua energia amaldiçoada quando atingirem o inimigo causando o nível de poder de dano e usando o acerto do prego para calcular o grau, ou pode detona-los posteriormente como uma ação parcial preparando uma armadilha. A explosão tem um raio de 1m por nível de poder e se usado como armadilha o alvo tem direito a um teste de percepção Dif 9 + Int do usuário para saber onde os pregos estão e tentar evitá-los.

Nível 5: Ressonância

❖ **Pré-requisitos:** Ferramentas
❖ **Ação:** Padrão
❖ **Alcance:** Ver texto
❖ **Duração:** Instantânea
❖ **Custo:** Nível do poder

Ao conseguir a parte do corpo de um inimigo você pode usar um boneco de palha para causar dano diretamente no mesmo.

Quando consegue a parte do corpo de um inimigo, seja um fio de cabelo ou um braço, você pode usá-la juntamente com um boneco de palha, seu martelo e pregos para forçar o seu inimigo a fazer teste de espirito dif 9+ 2 x nível de poder causar dano grau 2 com acerto garantido ao adversário, esse dano ignora dureza a menos que a habilidade diga que a dureza não pode ser ignorada.

Evolução: Ao atingir Surei Juho 8, você adquire uma nova evolução. Caso use uma ação completa você pode dar um golpe de misericórdia. Esse efeito só pode ser usado assim uma vez por cena.

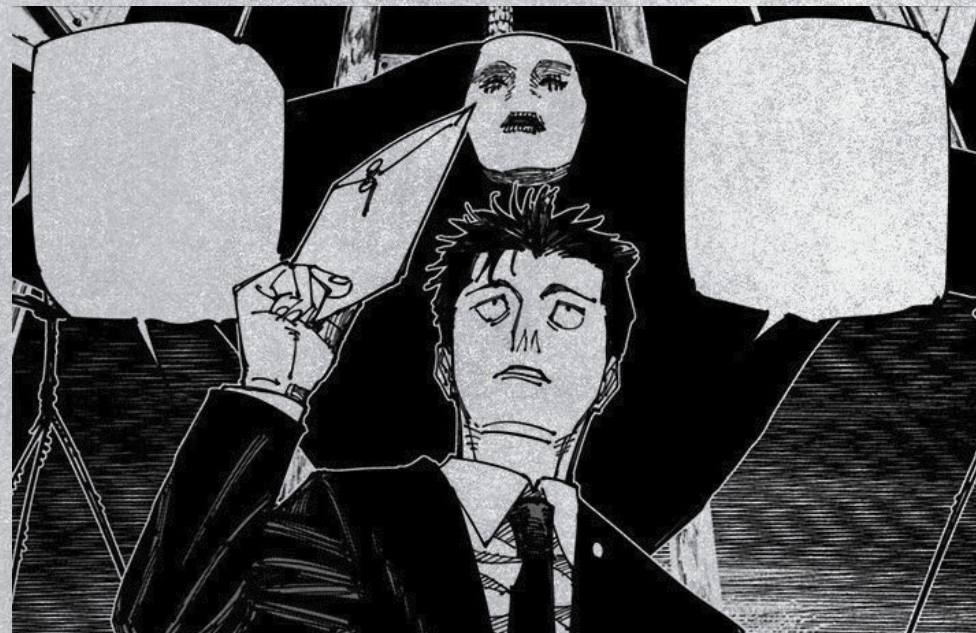
Especial: Se seu corpo estiver sendo afetado por energia amaldiçoada do inimigo de forma continua, você pode usar seu próprio corpo como um boneco de palha para usar sua técnica, se usada dessa forma você e o alvo tomam grau 1 de dano. Se a técnica do alvo tiver algum efeito além de dano, o alvo também será afetado.

Se tiver uma parte decepada do corpo do alvo seu poder não tem alcance máximo, podendo ser usado de qualquer lugar contanto que tenha os materiais e a energia amaldiçoada do alvo.

Tribunal Amaldiçoado

Aptidões Restritas

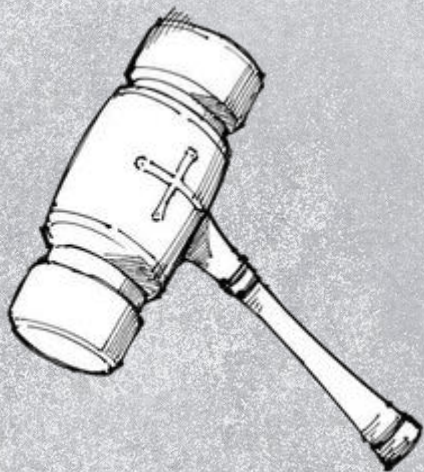
Suas técnicas e habilidades são baseadas em um tribunal, onde você julga os feiticeiros e os condena, utilizando seu martelo e um juiz.

Aptidões Restritas: Martelo Amaldiçoado, Juiz Amaldiçoado, Deadly Sentencing

APTIDÕES RESTRITAS

Martelo Amaldiçoado

Você pode conjurar um Martelo com a capacidade de se transformar em diferentes armas conforme você o impregna com Energia Amaldiçoada.

Pré-requisito: Inteligência 6, Usar Arma: Martelo Amaldiçoado

Martelo Amaldiçoado			
Dano	**Crítico**	**Compartimento**	**Tipo**
+2	15/16	1 Item/1 Comp.	--/--

Conjuração: Conjurar o Martelo requer uma ação parcial, e dissipá-lo é uma ação livre. Se o usuário possuir a aptidão "Saque Rápido", conjurar o martelo passa a ser uma ação livre.

Alongar Martelo: Com uma ação parcial e 1 ponto de Energia, você pode alongar o cabo do martelo, permitindo que você ataque inimigos à distância de até 5 metros, usando a Habilidade CC (Corpo a Corpo). Voltar ao tamanho normal é uma ação livre. O Martelo passa a ser considerado uma arma longa.

Martelo Gigante: Com uma ação de movimento e 4 pontos de Energia, você carrega o martelo com energia amaldiçoada para aumentar seu tamanho no próximo ataque. O Martelo passa a ser considerado uma arma pesada e seu dano de arma aumenta para +4.

Arremesso: Com uma ação parcial e 1 ponto de Energia, você pode diminuir o tamanho do Martelo. Você pode lançá-lo usando CC (Corpo a Corpo) a uma distância máxima de 10 metros. Ele também é capaz de retornar imediatamente para suas mãos após ser arremessado. Voltar ao tamanho normal é uma ação livre. O Martelo passa a ser considerado uma arma de arremesso. Arremesso se beneficia da Finta do Teleporte.

Teleporte: Você pode utilizar uma ação parcial e 1 ponto de Energia para Fintar. Você pode conjurar o martelo para qualquer mão à vontade, permitindo que você troque entre as mãos em alta velocidade. Essa habilidade não é compatível com Martelo Gigante e Alongar Martelo.

Espada do Executor: Quando conseguir a pena de morte você recebe essa espada, ao atingir o alvo com ela, no próximo turno com uma ação completa você pode dar um golpe de misericórdia ao custo de 10 pontos de energia.

Juiz Amaldiçoado

Você possui um shikigami de um Juiz para te ajudar.

Pré-Requisito: Shikigami 4; Expansão de Domínio Estágio 1

Benefício: Você recebe acesso ao Shikigami Judgeman, é possível invocar somente esse Shikigami, ele funciona como um Shikigami normal, porém ele recebe todos os bônus da sua expansão de domínio juntamente com você.

Deadly Sentencing: Caso você possua a expansão de domínio Deadly Sentencing, o Shikigami pode definir qual a punição do alvo caso ele falhe em se provar inocente. Caso ele falhe no teste de inteligência da expansão você deve rolar 1d8 para definir a decisão do Shikigami, cada decisão tem seu bônus, e não são cumulativas com elas mesmas, acabando quando o personagem for tentar se provar inocente novamente.

Resultado	Decisão	Bônus
1-2	O Shikigami ainda precisa pensar	Nenhum
3-4	Prisão	+1 de dano base
5-6	Prisão Perpétua	Acelerado
7-8	Morte	Espada do Executor

Deadly Sentencing

Sua Expansão de Domínio não possui fins agressivos, ela funciona como um tribunal, com uma pessoa sendo julgada por algum crime.

Pré-Requisito: Expansão de Domínio Estágio 1

Benefício: Essa aptidão substitui um bônus de sua expansão de domínio. Ao abrir sua expansão você deve escolher um único alvo para ser julgado. Dentro de sua expansão o alvo é colocado na posição de réu, sendo julgado por algum crime a sua escolha. Você recebe todas as informações do alvo escolhido, como técnicas inatas, nome, idade, e as informações sobre o crime escolhido. Após conferir as informações o julgamento começa, o alvo tem direito a um teste de Inteligência (Dif 8+ Sua inteligência), caso o alvo realmente seja culpado e tenha cometido o crime escolhido a Dif aumenta em +2, caso o alvo falhe no teste, ele tem sua técnica inata ou herdada confiscada, com ele perdendo acesso a suas técnicas, caso ele não possua técnicas inatas ou herdadas ele não pode utilizar energia amaldiçoada. Esse efeito dura por 2 turnos, durante esse tempo você pode atacar o alvo com o intuito de realizar sua punição. Após esse tempo o alvo tem direito a um novo teste de inteligência. Esse ciclo vai se repetindo até 3x, somando os acertos e erros do alvo, caso o alvo tenha conseguido se considerar inocente 2x (seguidas ou não), a expansão fecha e ele tem acesso ao suas técnicas, caso ele tenha reprovado 2x (seguidas ou não), ele fica sem suas técnicas até o fim da expansão.

Técnicas Criadas

As Técnicas no mundo de Jujutsu Kaisen são criadas a partir de feiticeiros Jujutsu que podem ter técnicas inatas criadas pelo próprio feiticeiro ou técnicas herdadas de seu clã. Esse tipo de técnica funciona como um conjunto de aptidões e poderes restritos. Portanto, o feiticeiro precisa definir as teorias e manifestações visuais do seu estilo, como seu funcionamento.

Criação

Como Funciona?

As técnicas dos feiticeiros Jujutsu funcionam de forma diferente uma das outras. Basicamente o jogador pode criar uma técnica inata ou herdada seguindo as regras do sistema d8, o jogador pode fazer novas regras se quiser, mas desde que tenha coerência com sua técnica e que não torne o personagem um Deus Ex-Machina. É necessário que o mestre e o jogador revisem a técnica criada.

O jogador pode criar uma técnica inata referente ao acúmulo de dano, onde ele pode criar diversas formas de como usar, veja o exemplo abaixo:

Exemplo: *A técnica deste personagem funciona como se fosse uma esponja, o personagem irá absorver todo dano e assim que a condição/regra da técnica for feita, ele poderá desferir todo o dano que recebeu da forma que for descrita em seu poder, que no caso deste aqui seria um único soco com uma grande capacidade de destruição.*

Toda técnica Jujutsu necessita de uma condição/regra para ser feita, o jogador precisará conversar com o mestre para dar a permissão do uso da técnica.

Como fazer?

Existem uma gama quase que infinita de criação de técnicas no mundo de Jujutsu, para auxiliar os jogadores é recomendado que ele escolha o tipo de sua técnica para visualizar melhor o que fazer, o jogador pode escolher fazer uma técnica que mexa com a transformação de sua energia natural para formar algum tipo de elemento através dela. O jogador pode escolher entre as cinco opções abaixo que definirá o tipo de técnica que é usada, escolha uma opção entre **Manipulação, Emissão, Conjuração, Aprimoramento e Transmutação**:

▪ **Técnicas de Manipulação:** O feiticeiro manipula algo com sua energia amaldiçoada já existente. *Exemplo: A manipulação de metais.*
▪ **Técnicas de Emissão:** O feiticeiro emitir sua energia amaldiçoada no oponente, podendo atribuir diversos efeitos em seu oponente. *Exemplo:* Fala Amaldiçoada
▪ **Técnicas de Conjuração:** O feiticeiro usa sua energia amaldiçoada para conjurar objetos a partir do nada. *Exemplo: Criar munição.*
▪ **Técnicas de Aprimoramento:** O feiticeiro é capaz de aprimorar habilidades físicas usando sua energia amaldiçoada. *Exemplo:* Punhos Divergentes
▪ **Técnicas de Transmutação:** O feiticeiro transmuta sua energia amaldiçoada podendo transformá-la em um elemento da natureza. *Exemplo*: Transformar energia em fogo ou água.

Adquirindo a Técnica

É recomendado que o jogador e o mestre definam a quantia de pontos que serão gastos na técnica criada, o recomendado de gasto do conjunto de aptidões/poderes seja no mínimo 10 pontos e no máximo 16 pontos.

É necessário que o jogador e o mestre definam algo de suma importância ao adquirir a técnica que são os pré-requisitos de uso, cada técnica possui um pré-requisito diferente, seja em aptidões ou no próprio poder, o pré-requisito pode exigir aptidões comuns ou restritas da técnica.

Algo de suma importância na criação das técnicas são os seus parâmetros, é sempre importante definir os parâmetros de dano, alcance, tamanho, dureza ou aumento na dificuldade de resistência, é recomendado que a técnica do jogador não possua muito dano, com alcance longo, tamanho de efeito grande, bastante dureza ou coisa do tipo, pois a graça da criação é fazer uma técnica única, a não ser que a regra da técnica seja bastante específica.

O jogador também pode fazer uma técnica de auto-buff, aumentando a capacidade física do personagem, seja ampliando seus ataques usando fogo ou aumento sua própria massa muscular.

Considerações Finais

Pense muito bem no que sua técnica poderá fazer e até onde pode ampliar ela, fica a critério do mestre se a técnica poderá ser usada na campanha pelo seu personagem ou se é forte demais ou fraco demais para tê-la. Tenha bom senso na criação da técnica para tornar a experiência de Jujutsu no Sho um pouco mais divertida.

Armas Amaldiçoadas

As Armas Amaldiçoadas são armas infundidas com energia amaldiçoada. Devido a isso, até mesmo não-xamãs podem usá-las para combater espíritos amaldiçoados. Assim como os feiticeiros e espíritos amaldiçoados, as armas amaldiçoadas são categorizadas do primeiro ao quarto grau com base em seu poder e potência (Tem que utilizar a base de uma arma existente, porém o dano e dureza é descrito na tabela abaixo)

Benefício: Armas comuns não conseguem ferir espíritos amaldiçoados sem estarem imbuídas de Energia Amaldiçoada. As Ferramentas Amaldiçoadas não sofrem dessa limitação, pois elas têm a sua própria Energia. Quanto mais alto o

grau, maior a vantagem concedida ao usuário em uma batalha de Jujutsu. Todas as armas amaldiçoadas são consideradas marciais.

Armas Amaldiçoadas de Grau Especial: Essas armas possuem propriedades únicas.

Tipo: As armas amaldiçoadas podem assumir qualquer outro tipo adicional dito em seu texto (leve, mediana, pesada, corpo-a-corpo, projétil...).

Preço: as armas especiais não têm preço estipulado. Caso você queria vender uma, poderá fazê-lo pelo preço que quiser. Da mesma forma, caso alguém queira lhe vender, também poderá estipular qualquer valor, que pode ser pequeno, caso a pessoa não conheça sobre a raridade do item, ou extremamente caro.

Uso: usar uma arma especial requer proficiência, ou seja, possuir a aptidão Usar Arma comprada especificamente para aquela arma. Caso não possua a aptidão, você ainda poderá realizar ataques básicos e bloqueios com a arma especial (com -3 de precisão, regra padrão), mas é impossível usar qualquer uma de suas técnicas, caso possua.

Dureza: Toda arma amaldiçoada possui a dureza descrita em seu texto.

O Cálculo de Dano das Armas Amaldiçoadas: (Força/Destreza ÷2) + (Dano de Arma)

Restrição de Técnicas: A menos que seja dito o contrário, não é possível utilizar o efeito Energizar (ou técnicas semelhantes) em armas amaldiçoadas

Outras Características: As demais características da arma, como dano, alcance, crítico e tamanho, são ditas em sua descrição.

Aquisição Livre: As armas especiais não são tratadas como um conjunto de poderes e aptidões restritas extras e são de aquisição livre para qualquer tipo de personagem. Contudo, possuir uma arma especial desde a criação de personagem requer aprovação do Mestre.

Perdendo uma Arma Especial: tal como qualquer outro item, é possível que o personagem acabe perdendo sua arma amaldiçoada, ou mesma seja roubado, algo que é bem capaz de ocorrer caso seja nocauteado ou incapacitado em uma batalha.

Além disso, por serem únicas no mundo, as armas amaldiçoadas comumente atraem colecionadores que buscam obtê-las a qualquer custo.

Perder uma arma amaldiçoada é pior do que perder uma arma comum. Armas comuns podem ser replicadas e readquiridas caso quebrem ou sejam perdidas. Já uma arma amaldiçoada é única e, caso perdida, o personagem precisará recuperá-la. Caso contrário, terá em sua ficha a aptidão Usar Arma inutilizada (a aptidão continua na ficha, mas sem arma para ser aplicada).

Bloqueio Especial: As armas amaldiçoadas conseguem bloquear técnicas amaldiçoadas do tipo corporal e projéteis. Mas sempre o dano é descontado da dureza da arma. Quando a dureza é zerada a Arma Amaldiçoada é destruída, ficando inutilizada.

Tabela de Armas Amaldiçoadas			
Grau 4	**Grau 3**	**Grau 2**	**Grau 1**
+1	+2	+3	+4
Dureza: 15 x Dano Base da Arma			
Crítico: 15 - 16			

Armas Amaldiçoadas Especiais

As armas amaldiçoadas de nível especial são imbuídas de uma técnica amaldiçoada única, por esse motivo as armas amaldiçoadas de grau especial são extremamente valiosas. Seu valor monetário pode variar de quinhentos mil a mais de quinhentos milhões de ienes. Usar uma arma especial requer proficiência, ou seja, possuir a aptidão Usar Arma comprada especificamente para aquela arma. Toda Arma Especial tem Dureza 60.

Braço Amaldiçoado

Dano	Alcance	Crítico	Compartimento	Tipo
+1	--	15-16	1 item/1 Comp.	Esmagamento

O Braço Amaldiçoado é uma espécie de manopla que amplia o potencial de seus ataques corporais com sua energia amaldiçoada

Pré-requisito: Espírito 4

Tipo: O Braço Amaldiçoado é uma manopla.

Enquanto tiver com o Braço Amaldiçoado você recebe dano de arma em seus ataques corporais que evolui de acordo com a tabela abaixo:

- Espírito 8: *2 de dano de arma*
- Espírito 10: *3 de dano de arma*
- Espírito 12: *4 de dano de arma* (máximo)

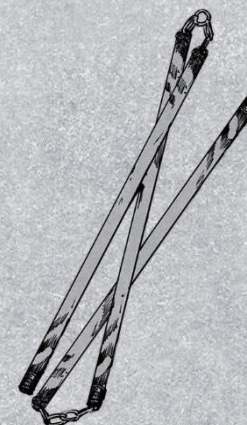
O Braço Amaldiçoado não afeta golpes que já possuem *dano de arma*, como o Punho de Ferro ou o Punho Divergente, além disso não é acumulativo com outros do mesmo tipo.

Nuvem Brincalhona

Dano	Alcance	Crítico	Compartimento	Tipo
+4	2m	15-16	1 item/3 Comp.	Esmagamento

A Nuvem Brincalhona é um bastão de três seções. Cada bastão é decorado com um padrão semelhante a uma chama perto das pontas do metal que se conecta às correntes.

Pré-requisito: Força 10.

Tipo: A Nuvem Brincalhona é uma arma especial do tipo Pesada

Técnica amaldiçoada: A Nuvem Brincalhona é a única ferramenta amaldiçoada de grau especial que não está imbuída de uma técnica

amaldiçoada. Em vez disso, a força da Nuvem Brincalhona depende do poder bruto de seu usuário. A Nuvem Brincalhona amplifica a força do usuário com sua energia amaldiçoada.

Mecânica: Você vai adicionar o bônus da Nuvem Brincalhona no cálculo de Dano.

Pré-requisitos	Bônus de Dano
Força 10	+1
Força 12	+2
Força 15	+3
Força 18	+4

Lança Invertida do Paraíso

Dano	Alcance	Crítico	Compartimento	Tipo
+4	1m	15-16	1 itens/1 Comp.	Perfuração

A Lança do Céu Invertida é uma adaga leve com uma lâmina em forma de Jitte. Possui uma proteção de mão circular em forma de "q" que aponta na lateral da lâmina mais longa. Além disso, a arma possui um cabo preto com um elo circular na extremidade que permite a conexão com correntes de metal.

Pré-requisito: Força ou Destreza 8.

Tipo: A Lança Invertida do Paraíso é uma arma especial do tipo Leve

Técnica amaldiçoada: Ela foi imbuída por um tipo estranho especial de energia amaldiçoada que permite forçar a interrupção de qualquer outra técnica com a qual entre em contato. Se uma técnica Jujutsu ou amaldiçoada for atingida pela Lança Invertida do Paraíso, ele será imediatamente anulado.

Esta habilidade permite usar a Lança Invertida do Paraíso na defesa Bloqueio contra técnicas, anulando completamente o ataque caso consiga bloquear e seus ataques anulam técnicas defensivas, tornando o seu acerto automático. Se o inimigo estiver mantendo uma técnica e for golpeado pela Lança invertida, a técnica será desativada.

Arma Acurada: A aptidão Acuidade se aplica a Lança Invertida do Paraíso

Arma Acorrentável: É possível prender uma corrente a Lança Invertida do Paraíso.

Chicote Negro

Dano	Alcance	Crítico	Compartimento	Tipo
+2	6m	15-16	1 itens/1 Comp.	Corte

O Chicote Negro é como uma corda que fica presa ao usuário, impedindo que o mesmo seja desarmado. Funciona como um chicote normal porém com características especiais.

Pré-requisito: Força ou Destreza 8.

Tipo: O Chicote negro é uma arma especial do tipo Mediana

Técnica Amaldiçoada: Todo alvo que estiver *agarrado* por esse Chicote, terá suas técnicas canceladas.

Criação de Armas Amaldiçoadas Especiais

Armas de Grau Especial são raras, a criação das mesmas consiste em uma série de requisitos. O mestre pode criar armas desse grau, porém deve tomar cuidado ao distribuí-las, pois são raras e extremamente poderosas. As armas devem seguir as regras do Grau Especial: Dano +4, Dureza 60 e uma única técnica especial.

Os efeitos que podem ser escolhidos estão na lista da Manifestação de Maldições. O efeito vai evoluir conforme o nível do usuário e usar como parâmetro para técnicas o status do mesmo. As armas Especiais possuem ainda, os seguintes Efeitos exclusivos.

Rebatida

Quando for bem-sucedido em um Bloqueio contra um ataque com Energia amaldiçoada (seja uma técnica, um ataque corpo-a-corpo com o efeito Energizar ou semelhante), você pode absorver a Energia da técnica, convertê-lo e dispará-lo contra o inimigo. Se o Bloqueio for bem-sucedido, a arma perde metade da Dureza. Você pode fazer isso imediatamente após o bloqueio, no turno do oponente bloqueado, usando sua ação padrão e pagando 4 pontos de Energia. Você executa o efeito Sopro Destrutivo Nv 4. O dano base do efeito é igual ao dano base do ataque bloqueado.

Arma Gigante

Pré-requisitos: Armas Pesadas.

Você expele sua Energia Amaldiçoada para criar uma arma gigante de qualquer formato que deseje. Fazer isso é uma ação parcial. O ataque com a arma gigante tem dano base igual ao seu nível de Espírito + 1/2 da Força. Utilizar a técnica requer 5 de Energia.

-Limite de Uso: Você só pode usar Arma Gigante no máximo 3 vezes por dia. A Arma Gigante não é afetada por qualquer bônus de dano.

Arma Extensa

Pré-requisito: Arma Pesada.

Você expele sua Energia Amaldiçoada para criar uma arma muito longa, capaz de varrer todos os inimigos ao seu redor com um único ataque. Fazer isso é uma ação parcial. O ataque com a arma extensa tem o alcance corpo-a-corpo aumentado para 2 + 1/2 da Força, em metros; e tem dano base igual à 1/2 x (Espírito + Força).

Arma Explosiva

Pré-requisito: Apenas arma corpo-a-corpo

Após um ataque bem-sucedido ou bloqueado, você pode ativar a técnica da arma e criar uma explosão. Fazer isso requer uma ação de movimento.

Área de Efeito: A explosão pode ter diâmetro de 1m a 10m, à sua escolha, e se dispersa a partir de você (ou seja, você não é afetado por ela). Aqueles que estiverem no raio da explosão devem fazer um teste de Agilidade para escapar dela ou Prontidão para notá-la antes e fugir. A dificuldade é 7 + Espírito do usuário.

Dano: a explosão tem dano base igual ao de um ataque corporal do personagem, substituindo a Força pelo Espírito.

Recarga: Ativar a Arma Explosiva não custa Energia, mas você precisa esperar 1 turno inteiro antes de utilizar a habilidade novamente. Não há limite para o número de usos possíveis numa mesma cena.

Drenar Energia

Pré-requisito: Apenas arma corpo-a-corpo

Quando a arma entra em contato com um inimigo a arma consumirá a Energia do alvo. A quantidade de Energia que a arma consegue absorver em um único contato (como um ataque corpo-a-corpo) é igual à metade do Espírito do usuário. Manter a espada em contato direto com a fonte de Energia por mais tempo dobra o consumo (1 ponto por Espírito a cada turno).

Expansiva

Você pode fazer arma se alongar e atacar os inimigos que estejam à frente. Fazer isso requer uma ação padrão e um teste de Combate à Distância, e permite atacar um alvo a uma distância de até 5m + 2m por nível de Espírito. Retrair a lâmina ao seu tamanho normal é uma ação livre. Caso o inimigo desconheça a técnica, ele é pego automaticamente no ataque.

Ligação Tele cinética

A arma fica ligada a seu portador, muitas vezes se confundindo até com uma extensão de seu corpo. Para ativar essa ligação, é necessário o personagem portar a arma consigo por pelo menos um dia inteiro. Uma vez ativada, ela é permanente, a menos que o usuário perca o porte da arma pelo período de uma semana ou mais. Com a ligação ativa, caso a arma não esteja em suas mãos, mas próxima de si a uma distância máxima de 5m +1m por nível de Espírito, você pode fazê-la regressar para sua mão como uma ação livre. Caso exista algum inimigo no caminho, você poderá utilizar essa habilidade como um ataque, consumindo uma ação padrão e causando o dano comum da espada. Atacar dessa forma é um teste de Combate à Distância.

Dedos de Sukuna

Sukuna é o rei das maldições e durante a era de ouro do Jujutsu foi selado e seu poder dividido em 20 dedos, os dedos são indestrutíveis e estão espalhados pelo mundo. Há a lenda de que vai nascer um hospedeiro que consiga conter o poder do Sukuna, mas ninguém sabe se isso é verdade. Pelo grande poder que possuem os dedos tem efeito tanto em maldições quanto em humanos.

Efeitos em maldições: As maldições são atraídas pelo poder emanado pelo dedo e se absorvido por uma maldição ela ganha +1NC por dedo. Se Sukuna tiver possuído alguém as maldições que absorveram dedos se tornam de nível especial e se já forem de nível especial ganham +1NC e Sukuna consegue dizer a localização dos dedos. Se uma única maldição absorver os 20 dedos Sukuna é revivido.

Efeitos em humanos: Só por estar perto qualquer humano comum começa a sentir mal-estar em pouco tempo podendo até morrer se ficar dias próximo ao dedo devido à grande energia amaldiçoada. Se um humano normal tentar comer o dedo morrerá imediatamente. Existe uma chance em 100 de que Sukuna possua o humano.

Teste de Resistencia ao Sukuna: Um humano normal que comer o dedo do Sukuna deverá realizar um teste para saber se é capaz de suportar tamanha quantidade de energia amaldiçoada, para isso ele irá rolar 4 dados d8, um de cada vez sem nenhum bônus, a soma dos valores deve ser igual ou superior a 24, caso ele consiga ele recebe os benefícios do Hospedeiro (Ver a seguir), caso não, o mesmo morre.

Especial: Caso seja um Feto Amaldiçoado a Dif passa a ser 20.

Hospedeiro

Benefício: Por algum motivo que desconhece você é o humano da lenda capaz de conter o poder do Sukuna. O hospedeiro possui regras especiais por

compartilhar o corpo com a alma do rei das maldições.

Antes de comer o primeiro dedo era um humano comum, depois do primeiro dedo recebe energia amaldiçoada como um feiticeiro comum e só pode usar técnicas comuns.

Imunidade Maldita: O hospedeiro é imune a qualquer tipo de veneno, embora sofra efeitos secundários.

Teste: O hospedeiro pode deixar o Sukuna assumir o comando e retornar à vontade, mas como ditam as regras do Jujutsu usar um poder que não é seu sem um contrato tem consequências. Para cada dedo absorvido além do primeiro o hospedeiro deve fazer um teste de Espírito (Dif. Número de dedos comidos + 11) para retomar o controle. Caso um dedo seja comido enquanto Sukuna está no controle, o hospedeiro não consegue retomar o controle por 1 minuto.

Quando Sukuna assume o controle, o narrador assume controle do personagem até que o jogador peça para trocar novamente. Caso seja feito um contrato, ambos devem respeitar as regras estabelecidas, o efeito de desrespeitar o contrato é desconhecido.

Caso o hospedeiro consuma 10 dedos no mesmo dia, Sukuna toma o controle por 30 minutos independente do contrato.

Benefício: A cada 4 dedos o hospedeiro recebe Espírito +1. (4 dedos +1, 8 dedos +2…). Quando for fazer o teste de controle, o personagem desconsidera todo bônus de Espírito que ele tenha.

Expansão: O Personagem recebe os benefícios da aptidão Resistência Maior: Espírito, para testes de Expansão de Domínio. Além disso ele recebe +1 Espaço de Estágio 1 para sua expansão.

Contrato: O personagem pode realizar contratos com o Sukuna para poder utilizar totalmente ou parcialmente suas técnicas, para isso ele deve entrar em consenso com o Sukuna, que é controlado e interpretado pelo mestre.

Exemplo: Você pode deixar o Sukuna ter posse do seu corpo por 1 Minuto caso ele permita você utilizar a técnica Cleave por X turnos.

Nível: Sukuna é uma maldição NC 16 e recebe +1 NC a cada 2 dedos, chegando ao NC 24 no seu poder total.

É valido ressaltar que o Sukuna não é algo que te da vantagem narrativa ou coisa do tipo, estar com o Sukuna te torna um alvo e põe em perigo todos que estão em sua volta. Ao comer o dedo do Sukuna você pode acabar com a experiência de alguns jogadores, visto que o Sukuna é um ser maligno e vai fazer de tudo para te prejudicar, inclusive matar aqueles que estão em sua volta.

COMBATE

Lâminas se batendo, socos e chutes sendo trocados, enormes esferas de energia, explosões, esses são os nós emocionantes das batalhas. Toda aventura de RPG é repleta de combates emocionantes.

CENA, RODADAS E TURNOS

Uma **cena** de combate é um pedaço da aventura ou missão na qual personagens se enfrentam, disputando por suas vidas e ideais.

O combate acontece em uma série de **rodadas**, sendo que cada personagem tem seu **turno** (a sua vez de agir na rodada). Ou seja: uma cena é composta de rodadas, e cada rodada é composta pelos turnos de cada personagem. A ordem dos turnos é determinada pela iniciativa de cada personagem. Uma rodada possui aproximadamente seis segundos.

Um combate ocorre da seguinte maneira:

1) Cada combatente começa a batalha desprevenido, a menos que esteja ciente dos inimigos.

2) O mestre determina quais personagens estão cientes de seus inimigos. Se alguns combatentes, mas não todos, estiverem cientes de seus inimigos, uma rodada surpresa acontece. Os combatentes cientes de seus inimigos rolam Iniciativa e, na ordem da Iniciativa (da maior para a menor), fazem uma ação padrão ou de movimento (não ambas). Combatentes não-cientes de seus inimigos não agem durante a rodada surpresa. Se ninguém ou todos começarem a batalha cientes, não há rodada surpresa.

3) Quaisquer combatentes restantes rolam Iniciativa. Todos os combatentes estão agora prontos para começar sua primeira rodada normal.

4) Quaisquer combatentes restantes rolam Iniciativa. Todos os combatentes estão agora prontos para começar sua primeira rodada normal.

5) Quando todos os combatentes tiverem agido, a rodada termina. Uma nova rodada se inicia, com todos os personagens agindo novamente, na mesma ordem.

Contagem de turnos e rodadas: a menos que a descrição diga algo diferente, quando um efeito dura mais de um turno ou rodada, você deve fazer essa contagem pelos turnos de quem sofre o efeito (seja ele um benefício ou uma penalidade).

Assim, se uma técnica concede **ao usuário** +1 em testes por 2 turnos, significa que o bônus dura por **2 turnos do usuário** (o primeiro turno é aquele no qual o efeito se inicia, e a duração vai até o final do turno seguinte).

E se uma técnica aplica -1 em testes **na vítima por 2 turnos**, significa que a penalidade dura por **2 turnos da vítima** (o primeiro turno é aquele no qual a vítima agiu sob o efeito pela primeira vez, e a duração vai até o final do turno seguinte da vítima).

O conceito de **cena** também é estendido a outras situações, como uma conversa dos jogadores com PdMs importantes. Muitas aptidões e poderes só podem ser utilizados por uma certa quantidade de vezes por cena, ou possui duração contínua até a cena acabar.

INICIATIVA

A cada rodada, todo combatente pode fazer alguma coisa. Os testes de Iniciativa dos combatentes determinam a ordem em que eles agem, do maior ao menor.

TESTES DE INICIATIVA

No começo da batalha, cada combatente faz um teste de Iniciativa. O mestre rola para os NPCs, enquanto que cada jogador rola para seu personagem.

Iniciativa = 1 dado + Agilidade + Prontidão

O mestre verifica a ordem em que os personagens agem, contando do total maior para o menor. Cada personagem age em seu turno, e o mesmo teste de Iniciativa se aplica a todas as rodadas do combate. Em geral, o mestre escreve os nomes dos personagens na ordem da Iniciativa, para que possa ir de um personagem a outro rapidamente a cada rodada.

Se dois combatentes tiverem o mesmo resultado no teste de Iniciativa, aquele com a maior precisão age primeiro. Caso ainda haja um empate, ambos rolam um dado. A maior rolagem age primeiro.

Caso haja alteração no valor de iniciativa (o que ocorre, por exemplo, com a condição *acelerado*, que concede +2), não se deve rolar o teste novamente, mas deve se verificar se ocorre alteração da ordem de iniciativa.

Iniciativa dos Oponentes: Em geral, o mestre faz um único teste de Iniciativa para os oponentes. Desta forma, cada jogador tem um turno por rodada, e o mestre também tem um turno. Contudo, se o mestre quiser, pode fazer testes de Iniciativa separados para diferentes grupos de oponentes. Por exemplo, ele pode fazer um teste de Iniciativa para o líder dos inimigos e outro para os oponentes mais fracos.

Juntando-se a uma Luta: Se um personagem quiser entrar em uma luta após seu início, deve rolar Iniciativa e agir quando seu turno surgir na rodada seguinte.

SURPRESA

Quando um combate começa, se você não estiver ciente de seus inimigos, mas eles estiverem cientes de você, você está surpreso. Se você souber de seus inimigos, mas eles não souberem de você, eles são surpresos por você.

Determinando a Surpresa: Às vezes, todos os combatentes em um lado estão cientes de seus inimigos; às vezes, nenhum está; às vezes, apenas alguns estão. Às vezes, uns poucos combatentes de cada lado estão cientes, e os outros não. O mestre determina quem está ciente de quem no início da batalha. O mestre pode pedir testes de Prontidão, ou outros testes, para determinar se os personagens estão cientes de seus inimigos.

A Rodada Surpresa: Se alguns, mas não todos os combatentes estiverem cientes de seus inimigos, uma rodada surpresa ocorre antes que as rodadas normais comecem. Os combatentes cientes de seus inimigos podem agir na rodada surpresa, e assim rolam Iniciativa. Na ordem da Iniciativa (da maior para a menor), os combatentes que começaram a batalha cientes dos inimigos fazem uma ação padrão ou ação de movimento cada, mas não ambas. Se ninguém estiver surpreso, ou se todos estiverem, não há rodada surpresa.

Combatentes Surpresos: Combatentes que não estejam cientes no início da batalha não podem agir na rodada surpresa e estão *desprevenidos*.

AÇÕES DE COMBATE

Durante uma luta, há 4 tipos básicos de ações diferentes:

- Ação Padrão: atacar um oponente, ou usar um poder ou técnica sobre ele; manter efeitos de duração por concentração, são exemplos ações feitas com a ação padrão. Qualquer ação que possa prejudicar o inimigo e que não tenha regra explícita deve ser considerada como um ataque e também é feita como uma ação padrão.

- Ação de Movimento: movimentar-se pelo campo de batalha, ou usar uma técnica ou poder de suporte sobre si mesmo, são exemplos de ações de movimento.

- Ação Parcial: ações mais rápidas, como manter efeitos de duração sustentada e usar técnicas defensivas.

- Ação Livre: são ações desprezadas dentro do combate, ou por serem pequenas ou rápidas demais, ou por questão interpretativa. Os diálogos, geralmente, são ações livres. Você pode realizar infinitas ações livres diferentes no turno, porém ações livres iguais não podem ser repetidas.

Além desses 4 tipos básicos, ainda há as Reações e Ações Completas.
Reação: Sempre que um inimigo fizer algo contra você, como atacar ou usar uma técnica, você tem direito a uma reação para se defender. Esquivar-se, Antecipar ou Bloquear um ataque, ou mesmo fazer um teste de Inteligência para resistir a um controle mental, são exemplos de reações. Reações são como Ações Livres e não há limite na quantidade em que podem ser usadas. Você pode realizar infinitas reações diferentes no turno, porém reações iguais não podem ser repetidas (você não pode fazer duas reações de defesa contra o mesmo ataque, mas pode fazê-lo para ataques diferentes).

Ação Completa: mover-se uma grande distância ou utilizar técnicas mais elaboradas ou de maior grau de dificuldade. Ao usar uma ação completa, você consome sua Ação Padrão e sua Ação de Movimento ao mesmo tempo.

Em uma rodada, cada personagem poderá realizar, no máximo:

1 Ação Padrão 1 Ação de Movimento	ou	1 Ação Completa
1 Ação Parcial		1 Ação Parcial
Infinitas Ações Livres e Reações		Infinitas Ações Livres e Reações

Recebendo e usando ações: você recebe suas ações de combate no início de cada rodada, mas somente pode usá-las em seu próprio turno (a menos que uma defesa ou técnica permita usar a ação fora de seu turno, como é o caso da manobra de previsão Evadir e da técnica Dash).

Quando você usa uma ação para fazer determinada coisa (como atacar um inimigo ou realizar um teste de perícia), a ação é gasta e não é recuperada, mesmo que seja mal-sucedido no teste.

Atirar projéteis ou golpear um adversário, com arma ou não, é considerado ação padrão. Os Jujutsu e poderes possuem seus tempos de preparação explícitos em suas descrições, podendo variar desde uma Ação Completa até uma Ação Livre.
Trocando ações: Note que as ações possuem hierarquia: Ação Padrão é maior que Movimento, que é maior que Parcial. Você pode trocar uma ação maior por qualquer uma das menores livremente (podendo trocar uma ação padrão para ter mais uma ação de movimento no seu turno, por exemplo), mas nunca pode fazer o contrário. Você somente pode trocar ações em seu próprio turno ou no momento de uma defesa.

Guardando ações: durante um combate, é possível que você deseje guardar uma ação para usar mais tarde na rodada, algo muito comum quando se pretende usar Manobras de Previsão (pág. 266). Não se pode guardar ações de uma rodada para a outra. Se você reservou uma ação para usar depois e no fim acabou não utilizando, o Mestre pode permitir que você use essa ação no final da rodada.

ATACANDO E DEFENDENDO

Os testes de combate seguem as regras gerais do sistema.

Atacando: Atacar um oponente utiliza a habilidade Combate Corporal (CC) ou Combate à Distância (CD), a depender do tipo do ataque. No teste de acerto, o atacante rola 2 dados e soma seu nível de precisão.

O tipo e a Dificudade do teste dependem de como será a ação de defesa do alvo. Existem 4 tipos básicos de defesa: Esquiva, Bloqueio, Antecipar e Defender com Técnica.

Esquivar: esquivar é uma reação na qual você tenta usar a agilidade e a velocidade para evitar o ataque. A Esquiva é uma Dificuldade imposta ao teste do atacante e segue as regras do "teste contra dificuldade" (pág.XX). A dificuldade do teste do atacante será de 9 + precisão de Esquiva do defensor.

A Esquiva é a forma de defesa que consegue alcançar os maiores valores numéricos através de bônus de Esquiva concedidos por manobras e aptidões. Contudo, você perde todos os bônus de Esquiva caso esteja *desprevenido* ou não possa se mover.

Bloquear: bloquear é uma reação na qual você tenta aparar ou rebater o ataque com uma arma ou escudo, usando sua habilidade Combate Corporal. Para bloquear, faça um teste resistido contra o atacante, rolando 2d8 e somando a precisão de CC. Se conseguir um resultado maior, o bloqueio é bem-sucedido, seguindo as regras de "teste contra teste".

A defesa Bloqueio pode ser usada contra ataques corporais e projéteis. Você precisa ter em suas mãos algo que possua a capacidade real de bloquear o ataque, como uma espada para rebater os projéteis ou defender outro ataque de espada.

Você também pode bloquear técnicas do tipo projétil (como os efeitos Canhão e Flechas), desde que tenha uma arma capaz disto, como uma arma especial (ex: Bastão Mágico) ou uma arma sob efeito Energizar.

Não é possível bloquear ataques de inimigos de 2 ou mais categorias de tamanho maior que a sua. Tentar bloquear armas pesadas com armas leves ou medianas implica -1 de precisão no teste, e é impossível fazer isso desarmado (mesmo com uma manopla). Tentar realizar uma defesa inválida garante Sucesso Automático ao adversário.

Antecipar: antecipar é uma reação na qual o defensor tenta prever o ataque inimigo para se desviar dele, usando sua habilidade Ler Movimento. Para Antecipar, faça um teste resistido contra o atacante, rolando 2d8 e somando a precisão de LM. Se conseguir um resultado maior, será bem-sucedido, seguindo as regras de "teste contra teste". Para saber mais, veja o capítulo Manobras de Previsão (pág. 215).

Defender com Técnica: usar uma técnica para se defender é um ato mais complexo, consome energia, e normalmente necessita de uma ação parcial, de movimento ou até padrão, a depender das regras da técnica.

Caso o alvo escolha se defender com uma técnica, deverá fazer um teste resistido contra o ataque, rolando 2d8 e somando a precisão de Ler Movimento. Se conseguir um resultado maior, a técnica foi executada a tempo, e o defensor receberá os efeitos de sua descrição. Toda técnica defensiva requer teste de LM para ser usada, a menos que sua descrição possua outra regra de uso.

<u>Exemplo</u>: Alguém ataca você arremessando uma kunai. Você pode:

1) se esquivar do ataque (reação, sem teste, Dif do atacante é 9 + sua ESQ);
2) ou bloquear, se também estiver armado (reação, teste de CC);
3) ou antecipar o ataque para desviar (reação, teste de LM);
4) ou usar uma técnica defensiva, como criar uma barreira, (ação de movimento, teste de LM).

Ordem dos Testes: No combate, o atacante anuncia seu ataque e o alvo anuncia qual será sua defesa. Somente depois que ambos decidirem suas ações é que os dados devem ser rolados. Atacantes rolam primeiro, defensores depois.

Se um ataque pode atingir mais um alvo, todos devem dizer suas defesas antes de se rolarem os dados. Defesas que possam alterar todo o cenário (como criar uma barreira grande o suficiente para defender todos os aliados) devem ser roladas antes das demais defesas.

DANO DE COMBATE

DANO BASE

Uma ofensiva bem-sucedida causa dano, que varia de acordo com o tipo de ataque.

Se foi um ataque corporal, armado ou desarmado, causa dano base igual à metade da Força (arredondado para cima) somada com o dano da arma:

Dano Base de Ataque Corporal
(Força ÷2) + (Dano de Arma)

Exemplo: se um personagem ataca corporalmente com uma kunai (dano de arma +1), tendo Força 3, o dano base do seu ataque será de:

For 3 ÷ 2 + Arma 1 = 1,5 + 1 = 3 de Dano Base .
(arredondado para cima)

Se foi um ataque à distância armado, calcula-se da mesma forma, substituindo a Força pela Destreza:

Dano Base de Ataque à Distância Armado (Destreza ÷2) + (Dano de Arma)

O dano de arma não é cumulativo. Assim, caso você use dois ou mais efeitos ou aptidões que possuem um dano de arma para socos (como Punho de Ferro, e Razão), esses danos de armas não são somados e são incompatíveis (somente pode ser usado um por vez).

Contudo, algumas armas e aptidões (como armas de arremesso e a aptidão Ambidestria) permitem somar os danos de armas. Nesses casos, você deve seguir as regras escritas em seus textos (veja mais em Lançar Projétil, pág.(XX).

Se um ataque corpo-a-corpo possui sua própria forma de calcular o dano base você não deve usar a fórmula geral. Além disso, essas técnicas e seus danos não são cumulativos a menos que o texto diga que são.

Se o ataque foi o uso de um poder, causa dano igual às suas regras. Para o poder Manifestação de Maldição tipos (Ofensivo, Defensivo, Equilibrado), o dano base comum é igual à metade do Espírito (arredondado para cima) somada com o nível usado do poder:

Dano Base padrão de Manifestação de Maldição
(Espírito ÷2) + (Nível usado do Poder)

Embora este seja o dano padrão, alguns efeitos de Manifestação de Maldição e seus tipos possuem suas próprias regras de dano. Para saber mais, veja a pág. (XX)

Para qualquer aumento ou diminuição do dano (como o bônus da aptidão Ataque Poderoso ou o bônus de dano de Manifestação de Maldição), aplique somente no final do cálculo do dano base.
O Dano Base mínimo é Zero, mesmo que você tenha muitos redutores ou penalidades de Força/Destreza.

GRAU DE DANO

O dano causado em combate possui grau, que varia de 1 a 4. O grau é determinado pelo resultado do teste de acerto do ataque: quanto maior o acerto, maior o grau de dano. O dano final de seu ataque é igual ao dano base multiplicado pelo grau de dano.

Resultados do 2d8	Grau de dano	Resultado do Ataque
2 ou 3	---	Falha Crítica! Um ataque desastroso. Você tropeça, perde a arma, golpeia um aliado...
4 a 8	Grau 1	Um golpe ruim. Mesmo que acerte, no máximo arranha o inimigo.
9 a 11	Grau 2	Um golpe razoável. Você consegue causar cortes leves, queimaduras superficiais...
12 a 14	Grau 3	Um ótimo golpe! Consegue um soco que causa inchaço no rosto, um corte profundo...
15 ou 16	Grau 4	Acerto Crítico! Seu corte profundo é próximo de um ponto vital e causa hemorragia.

Dano Final
Dano Base ***X*** Grau de Dano

Assim, se um personagem utilizou um **poder** que causa **5 de dano base**, e no rolamento de ataque conseguiu os resultados **2d8 = [4;8]**, sendo 12 o resultado

total, o dano sofrido pela vítima será de **grau 3**, que é multiplicado pelos 5 de dano base do poder (**total de 15 de dano**). De forma semelhante, se um personagem **ataca corporalmente** com uma kunai, com **dano base 4**, e consegue **grau de dano 3**, o **dano total é 12**. Este é o dano final que será reduzido na Vitalidade do alvo.
Algumas técnicas ou ataques ainda podem ter algum valor de dano fixo (como é o caso do dano de queda da aptidão Arremessar). **O dano fixo do ataque não é aumentado pelo grau**, e deve ser adicionado somente no final do cálculo. Todo dano deve ser considerado um Dano Base, a menos que o texto diga claramente que é um Dano Fixo.

Em um teste contra teste (como CC contra Antecipar - LM), se for preciso rolar novamente os dados para desempate, o grau de dano é determinado pelo último rolamento.

Caso o ataque do personagem seja um **Sucesso Automático** ou uma **Simulação de Dado**, ele ainda **deve rolar 2d8 para determinar o grau de dano**, sendo Grau 1 o mínimo possível.

ACERTO CRÍTICO

Se o atacante consegue um **resultado 15 ou 16** em seu teste, ele terá um **Acerto Crítico**. Seu alvo não terá direito ao teste de defesa, e seu ataque causará o máximo de dano possível (grau 4).

Algumas armas ou técnicas possuem margem de crítico maior, como a Cimitarra, que possui crítico com os resultados 14, 15 ou 16. Nesses casos, o grau da margem de crítico é alterado para 4, mas os demais graus permanecem os mesmos, conforme a regra de dano de combate.

Usando o exemplo da Cimitarra: de 12 a 14 o grau de dano pela regra padrão é 3. Mas para essa arma o valor 14 é crítico, então os valores 12 e 13 continuam a ser grau 3, mas o valor 14 é grau 4.

Sempre que você consegue um acerto crítico contra o inimigo, ele ficará *sangrando*. Isso ocorre para qualquer tipo de dano, desde que seja um dano letal. Ter mais de um acerto crítico acumula sangramentos. Veja mais em Condições Prejudiciais, pág. XX.

Perdendo Membro: Sempre que você consegue um acerto crítico contra o inimigo o mesmo deverá realizar um teste de Vigor (Dif 2 + Dano base do Ataque) para não perder um membro, eventuais bônus de dano dado por aptidões ou poderes não aumentam a dif, sendo somente o dano base original da técnica.

VITALIDADE: FERIMENTOS E MORTE

A Vitalidade mede a resistência geral a dano que seu personagem possui. Ela é calculada usando o atributo Vigor o Nível de Campanha:

Vitalidade
10 + 3x Vigor + 5x Nível da Campanha

Sempre que um personagem recebe dano, ele perde pontos de Vitalidade. Você anota seus pontos de Vitalidade na ficha de personagem, ou em qualquer papel avulso. Quando sofre dano, subtraia este valor de seus pontos de Vitalidade.

PERDA DE VITALIDADE

O dano pode deixar cicatrizes, amassar sua armadura e sujar sua roupa de sangue, mas não impede você de agir normalmente — não até que seus pontos de Vitalidade cheguem a 0 (zero).

Se o dano sofrido for igual ou maior que os pontos de Vitalidade que possui, sua Vitalidade chega a 0, você fica fora de combate e indefeso. A partir de então, qualquer novo dano leva a Vitalidade a pontos negativos.

- Vitalidade em **zero pontos**: você está fora de combate, *indefeso* e incapaz de realizar qualquer ação, porém ainda consciente.

- Vitalidade **entre -1 e -10**: você fica *inconsciente.*
- Vitalidade **entre -11 e -20**: você está morrendo (*inconsciente* e *sangrando*, perdendo 2 de Vit por turno até ser estabilizado).
- Vitalidade **em -21 ou menos**: você está morto.

A estabilização de um personagem *morrendo* é feita com um teste de Vigor (dif 18, reação) ou Medicina (dif 16, ação padrão). Veja mais em Condições Prejudiciais, pág. XX.

Se restaurar seus pontos de Vitalidade para 1 ou mais, você recobra a consciência e pode agir normalmente.

É possível ressuscitar um personagem morto, embora apenas técnicas poderosas e proibidas sejam capazes disso. Normalmente, é mais simples construir um novo personagem para continuar jogando.

CURA

Depois de sofrer dano, você pode recuperar seus pontos de Vit naturalmente, com descanso, ou com técnicas de cura.

Cura natural. Com uma noite de descanso completo (pelo menos oito horas de sono) você recupera 10 pontos de Vit + 2 por nível de Vigor. Um personagem de Vigor 6, por exemplo, recupera 22 de Vit com uma noite de sono. Qualquer interrupção significativa (como um combate) impede a recuperação naquela noite.

Opcionalmente, você pode permitir frações de descanso. Basta dividir a cura total de uma noite por 8, e então terá o valor curado de Vitalidade a cada 1 hora de sono.

Ao dormir, você também se recupera das condições *fatigado* e *exausto*, mas somente se o efeito que lhe causou essas condições não tiver uma duração própria.

Técnicas de Cura. Certas habilidades, técnicas e itens especiais podem recuperar pontos de Vit. O efeito é descrito na própria técnica, habilidade ou item.

Limite de cura. Você nunca pode recuperar mais pontos de Vit do que perdeu. Mesmo uma técnica de cura não pode elevar seus pontos de Vit acima de seu total original.

DANO LETAL E NÃO-LETAL

Quase todo o dano causado em condições normais (armas, armadilhas, técnicas de ataque...) é letal.

Dano não-letal funciona como o dano letal, mas não conta para determinar quando você vai morrer. Por exemplo, se você sofrer dano não-letal suficiente para levar sua Vit a 0 ou menos, vai cair inconsciente. No entanto, mesmo que esse dano não-letal seja suficiente para levar sua Vit a um número negativo, você não morrerá.

Normalmente, armas causam dano letal. Você pode usar uma arma para causar dano não-letal — batendo com as partes não afiadas da arma, controlando a força dos golpes ou evitando pontos vitais —, mas sofre uma penalidade de -3 na precisão de ataque.

Ataques desarmados e certas armas específicas causam dano não-letal. Você pode usar um ataque desarmado ou uma arma que causa dano não-letal para causar dano letal, mas sofre a mesma penalidade de -3 na jogada de ataque.

Algumas técnicas e aptidões (como Punho de Ferro) permitem que um ataque que normalmente causa dano não-letal passe a causar dano letal.

ENERGIA: GASTO E RECUPERAÇÃO

O Energia é a fonte de energia usada pelo seu personagem para utilizar poderes e técnicas. Ela é calculada usando o atributo Espírito:

Energia Amaldiçoada
10 + 3x Espírito

Sempre que utilizar uma técnica, aptidão ou poder com custo de Energia, subtraia os custos dos pontos totais de Energia que você possuir.

Sem Energia: Quando seus pontos de Energia chegam a 0 (zero), você fica exausto, até que recupere pelo menos 1 ponto.

Recuperando Energia: Com uma noite de descanso completo (pelo menos oito horas de sono) você recupera 5 pontos de Energia +2 pontos por nível de Espírito. Um personagem de Espírito 4, por exemplo, recupera 13 de Energia com uma noite de sono. Qualquer interrupção significativa (como um combate) impede a recuperação naquela noite.

Energia abaixo de Zero: quando a energia do personagem chega a zero, significa que ele não tem como extrair mais energia do corpo de modo natural, porém seu corpo ainda possui energia (pois todo ser vivo possui). Caso o personagem já esteja com zero pontos na sua reserva natural de energia e sofra uma drenagem forçada (como um ataque de uma arma especial com drenar energia, por exemplo), morrerá se a energia drenada for igual ou maior que a metade de sua reserva natural. Assim, se sua reserva natural tem 40 pontos de energia, morrerá caso tenha 20 pontos drenados abaixo de zero.

MANOBRAS DE COMBATE

Esta seção explica as manobras de combate que podem ser realizadas pelos personagens, como atacar com uma arma, usar uma técnica ou poder, ou imobilizar um alvo.

MANOBRAS COMUNS

ATAQUE FURTIVO

Quando você é bem-sucedido num teste de Furtividade contra um inimigo, você pode realizar um ataque furtivo contra ele, que pode ser à distância ou corpo-a-corpo. O alvo que recebe um ataque furtivo é considerado *desprevenido*.

Desde que na área de combate haja camuflagem ou coberturas suficientes, você pode usar sua Furtividade várias vezes, escondendo-se em posições diferentes para novos ataques furtivos (veja sobre as regras de Furtividade, pág. **Erro! Indicador não definido.**)

No final do seu turno após realizar o ataque furtivo (seja ele bem-sucedido ou não), caso você ainda não esteja totalmente às vistas, o inimigo tem direto a um teste de Prontidão contra um teste seu de Furtividade, como reação, para encontrar sua posição aproximada.

Ataques oportunos tornam os combates mais realistas e complexos, além de exigir mais cautela por parte dos envolvidos. Eles são regra padrão do sistema, mas se desejar, o Mestre pode optar por não os utilizar, principalmente se os jogadores não conseguirem entender o funcionamento. O Mestre também pode optar por não utilizar essas regras se desejar acelerar mais o combate.

ATAQUE OPORTUNO

Em combate, às vezes você acaba fazendo algo que o distrai e deixa vulnerável. Quando isso acontece, inimigos que estejam perto podem aproveitar essa brecha e atacar.

Fazendo um ataque oportuno: Você pode realizar um ataque oportuno quando um oponente tenta fugir do seu alcance de combate corpo-a-corpo. O ataque oportuno é um ataque corporal feito como uma ação livre, que interrompe o movimento do inimigo um instante antes de ele fugir. Não é possível realizar manobras especiais ou usar aptidões de manobra no ataque oportuno.

Só é possível realizar 1 ataque oportuno por rodada, e você não precisa fazer um ataque oportuno se não quiser.

Você não sofre um ataque oportuno quando se teletransportar ou quando alguém ou alguma coisa mover você contra a sua vontade (como, por exemplo, uma explosão jogar você para longe do inimigo).

Também não sofre ataque oportuno caso o inimigo esteja *caído*, *paralisado* ou com outra condição que o impeça de realizar o ataque.

Evitando um ataque oportuno: Você pode evitar ataques oportunos de um ou mais inimigos realizando um Passo Seguro, utilizando a manobra Recuar (veja seguir) ou a perícia Acrobacia (ver pág. **Erro! Indicador não definido.**). Estas manobras somente servem para o ataque oportuno provocado quando você tenta fugir do combate corpo-a-corpo, ou seja, não servem contra ataques oportunos provocados de outras formas, como por poderes ou aptidões.

Passo seguro: você pode usar sua ação de movimento para dar um passo de 1m em qualquer direção, afastando-se do inimigo sem provocar ataques oportunos (ver mais na pág. XX).

Recuar: Requer uma ação completa. Você pode se afastar do inimigo usando seu deslocamento normal sem sofrer ataque oportuno.

Defendendo um ataque oportuno: somente é possível usar reações defensivas básicas contra os ataques oportunos (Esquiva, Antecipar e Bloqueio). Isso significa, também, que seus aliados não podem intervir para protegê-lo nessa situação.

ATRASAR INICIATIVA

Com uma ação livre, você pode reduzir sua Iniciativa voluntariamente pelo resto da rodada, agindo mais tarde na ordem de Iniciativa. Quando sua nova (e menor) Iniciativa chegar, você age normalmente.

Você pode especificar este novo valor de Iniciativa, ou apenas esperar até algum momento e então agir, fixando sua nova Iniciativa neste ponto. Atrasar é útil para ver o que seus amigos ou inimigos farão, antes de decidir o que você mesmo fará.

Limites para atrasar. Você pode atrasar sua Iniciativa até –10 menos seu nível de Iniciativa. Quando a contagem de Iniciativa chega a esse ponto, você deve agir, ou abrir mão de seu turno. Por exemplo, um personagem com Iniciativa +3 pode esperar até a contagem de Iniciativa –13. Nesse ponto, ele deve agir ou desistir de seu turno. Isso importa quando vários personagens atrasam suas ações.

Vários atrasos. Se vários personagens estão atrasando suas ações, aquele com a maior iniciativa (ou a maior Agilidade, em caso de empate) tem o direito de agir depois.

DESLOCAMENTO

A ação de movimento mais simples envolve percorrer uma distância equivalente ao parâmetro deslocamento do personagem. Quando executa esse tipo de ação durante seu turno, o personagem não será capaz de realizar um passo seguro (de 1m).

Cada personagem pode se deslocar no máximo, por ação de movimento, a distância em metros equivalente a 10 + 1/2 por nível de Agilidade (arredondado para cima). Deslocar-se nadando ou escalando reduz a distância para 1/4 do total. Rastejar no chão reduz a distância para 1/2 do total. O personagem também pode converter sua ação padrão em ação de movimento e então se deslocar, se necessário.

Limite de Deslocamento: você não pode se deslocar mais de uma vez pelo período de uma rodada. Ou seja, caso tenha se deslocado num turno, precisará esperar até seu turno seguinte para poder se deslocar novamente. Este limite deve ser usado em qualquer forma voluntária de movimentação, incluindo Passo Seguro e técnicas de teletransporte.

No entanto, é possível dividir seu deslocamento em partes, usando a aptidão Ataque em Movimento. Também é possível aumentar a distância total de deslocamento com um teste da perícia Atletismo para executar a manobra corrida (ver pág. XX). Se o seu deslocamento é interrompido pelo inimigo (ex: por sofrer um ataque oportuno), ele não contará na regra de limite.

DISPARAR

Com uma ação padrão, você dispara um projétil com uma arma de longo alcance, como um arco ou besta. Todo teste de disparar usa o nível de Combate à Distância (CD) como precisão, mesmo que o atacante esteja em combate corpo-a-corpo com o alvo. Disparar contra qualquer alvo quando se tem um inimigo no alcance corpo-a-corpo causa -3 de precisão.

Recarregar uma arma de longo alcance requer uma ação parcial. Veja a manobra Sacar Arma para mais detalhes.

Armas simples podem ser manejadas por qualquer personagem, sem a necessidade de se comprar aptidões. Veja a Tabela de Armas (pág. **Erro! Indicador não definido.**) para saber quais são as armas simples, as comuns e as especiais.

Para atacar com uma arma marcial de longo alcance, o personagem precisa saber utilizá-la, isto é, comprar a aptidão Usar Arma. Caso não tenha proficiência na arma, receberá -3 de precisão em seus testes.

FINTAR

Usando uma ação padrão, você pode tentar confundir um inimigo. Faça um teste de Agilidade contra um teste de Prontidão do alvo. Em caso de sucesso, o oponente estará *fintado* (-2 de precisão em sua defesa) quando você fizer seu próximo ataque corporal contra ele, ou técnica de alcance de toque, mas apenas até o fim do seu próximo turno. Alguns poderes e aptidões permitem realizar finta para ataques à distância.

É possível usar Fintar para conceder a bonificação para um aliado em vez de si mesmo. Nesse caso, o aliado recebe o benefício tanto se atacar à distância quanto se atacar corporalmente.

A manobra Fintar é permitida uma única vez por rodada para cada jogador, e somente contra um único inimigo, mesmo no caso de fintas especiais, como a Finta Acelerada. Caso o personagem possua Parceiros, somente um dos dois poderá fazer a finta.

FLANQUEAR

Quando você luta corpo-a-corpo com um oponente, e um aliado faz o mesmo no lado oposto — ou seja, o inimigo está exatamente entre vocês —, então vocês estão flanqueando o alvo. O alvo recebe -1 de precisão em sua defesa quando é flanqueado (*defesa debilitada*).

Para flanquear, é necessário que os dois atacantes estejam posicionados para isso antes de iniciar o ataque. Se um terceiro personagem atacar, a condição flanqueado não é considerada no ataque dele (para isso, precisaria de um quarto personagem para flanquear junto com ele). Você pode usar qualquer ataque com teste de CC ao flanquear: Golpear, aptidão de manobra ou mesmo técnica de toque. Não se pode flanquear à distância.

GOLPE DE MISERICÓRDIA

Você desfere um ataque letal em um oponente indefeso (ou paralisado). Um golpe de misericórdia é um único ataque corpo-a-corpo ou à distancia com acerto crítico automático e que deve ser realizado como uma ação completa (ataques que já sejam ação completa não podem ser usados como golpe de misericórdia).

Além de sofrer dano, a vítima faz um teste de Vigor, dificuldade 10. Se falhar, morrerá ou será nocauteada, à escolha do atacante. Capangas não têm direito a esse teste.

Após o golpe de misericórdia, o efeito, técnica ou manobra que deixava a vítima *indefesa* acaba imediatamente. Não é possível usar esta manobra contra mais de um alvo ao mesmo tempo.

GOLPEAR

É realizar um ataque corpo-a-corpo, armado ou desarmado. Todo teste de golpear usa o nível de Combate Corporal (CC) como precisão.

Para atacar com uma arma, o personagem precisa saber utilizá-la, isto é, comprar a aptidão Usar Arma. Caso não tenha proficiência na arma, receberá -3 de precisão em seus testes.

Armas simples podem ser manejadas por qualquer personagem, sem a necessidade de se comprar aptidões. Veja a Tabela de Armas (pág. **Erro! Indicador não definido.**) para saber quais são as armas simples e as marciais.

O personagem somente pode golpear alvos adjacentes. Um alvo adjacente é aquele que está próximo o suficiente para ser tocado pela sua mão ou arma corpo-a-corpo: 1m de distância para personagens *médios*. Armas longas dobram este alcance e permitem atacar alvos que estejam até 2m de distância. Criaturas maiores também conseguem golpear inimigos mais distantes (ver Tamanho das Criaturas, pág. (220).

Caso o personagem empunhe uma arma com a mão inábil (por estar com a mão principal machucada, por exemplo), recebe -3 de precisão em seus testes. Se desejar atacar com duas armas ao mesmo tempo, é necessária a aptidão Ambidestria.

INVESTIDA

Com uma ação completa, você pode usar a manobra Corrida (Atletismo, mínimo de 3m) para avançar em linha reta e, no fim do movimento, fazer um único ataque corpo-a-corpo ou usar uma manobra especial (atropelar, derrubar ou empurrar). Você recebe +1 no teste de ataque, devido ao impulso, mas sofre penalidade de –1 na precisão de defesa até o início de seu próximo turno, porque sua guarda fica aberta.

Investida não pode ser usada com técnicas de toque, a menos que a técnica diga o contrário.

LANÇAR PROJÉTIL

Com uma ação padrão, você arremessa projéteis num alvo, como facas, kunais, shurikens e senbons. Todo teste de lançar projétil usa o nível de Combate à Distância (CD) como precisão, mesmo que o atacante esteja em combate corpo-a-corpo com o alvo. Lançar projétil contra qualquer alvo quando se tem um inimigo no alcance corpo-a-corpo causa -3 de precisão.

As armas simples de arremesso precisam ser jogadas, pelo menos, na quantidade informada na Tabela de Armas para causar qualquer dano.

Exemplo: pela Tabela de Armas, as Shurikens possuem o valor (3) ao lado do nome, e +1 de dano de arma. Isso significa que precisam ser lançadas 3 unidades para causar +1 de dano de arma no seu ataque à distância (veja Dano de Combate, pág. (206). Note que este dano é pelo total de armas (3), e não por unidade!

O valor de unidades da tabela é aquele possível de ser lançado com uma mão. Você pode lançar a mesma quantidade de armas simples também com a outra mão, ao mesmo tempo, dobrando o dano de arma. Somente um único teste de acerto deve ser feito para todos os projéteis.

A maioria dos projéteis de arremesso são armas simples e podem ser usadas por qualquer personagem, sem a necessidade proficiência (sem comprar aptidão). Mas caso se trate de uma arma marcial ou especial, o personagem precisa saber utilizá-la, isto é, comprar a aptidão Usar Arma. Caso não tenha proficiência na arma, receberá -3 de precisão em seus testes.

É possível dividir os projéteis lançados em alvos diferentes, dividindo o dano em cada alvo. Para isso, veja a aptidão Ataque Múltiplo.

Rebater Projétil: você pode lançar suas armas de arremesso para rebater os projéteis lançados pelo inimigo contra você ou um aliado. Fazer isso requer lançar a mesma quantidade de projéteis que o atacante, necessita da aptidão Saque Rápido e não é possível fazer se o oponente tiver mais Destreza que você. Na sua defesa, gaste uma ação parcial e faça um teste de CD contra o teste de ataque do oponente. Se for bem-sucedido, os projéteis se batem no meio do caminho e ninguém sofre dano.

Você não pode usar tarjas explosivas em kunais para esta manobra, porém pode usá-la contra as kunais com tarjas do adversário. As tarjas explodem no meio de caminho ao serem rebatidas, ferindo quem estiver na área.

LUTAR NA DEFENSIVA

O personagem pode escolher lutar na defensiva, declarando isso antes de fazer um ataque corpo-a-corpo. Nesse caso, sofrerá –3 na precisão de ataque, e recebe +2 de bônus de Esquiva até o próximo turno. A aptidão Combate Defensivo melhora os benefícios de lutar defensivamente (-2 de precisão de ataque para receber +3 de bônus de Esquiva).
Defesa Total: usando sua ação padrão, o personagem abdica da possibilidade de realizar ataques para lutar totalmente na defensiva. Fazer isso concede +3 de bônus de Esquiva e na manobra Antecipar até o início do próximo turno.

Você não pode realizar ações ofensivas durante a defesa total, mesmo que elas possam ser usadas com ação de movimento ou parcial, e somente pode usar técnicas de alcance pessoal. Também não pode se deslocar por qualquer método que não seja um Passo Seguro (ver a seguir). Técnica sustentadas antes da defesa total permanecem. Técnicas por concentração são imediatamente canceladas.

PASSO SEGURO (DE 1M)

Você usa sua ação de movimento para se deslocar 1m em qualquer direção. O passo seguro é exatamente 1m (nunca mais e nunca menos) e nunca provoca ataques oportunos. Esta manobra segue o limite de deslocamento (ver pág.XX), logo não é possível executar mais de um passo seguro por rodada.

É possível executar o passo seguro antes, durante ou depois de quaisquer outras ações na mesma rodada. Você poderia, por exemplo:

sacar uma arma (uma ação parcial), executar o passo seguro de 1m e depois atacar (uma ação padrão);
ou conjurar a técnica de bola de fogo (uma ação padrão), realizar o passo seguro para atravessar uma porta e depois fechar a porta (uma ação livre).

Quando usa o passo seguro para se afastar do inimigo, você não sofre mais penalidades executar técnicas ou ataques à distância (a menos que o alcance corpo-a-corpo do inimigo seja maior que 1m).

Qualquer criatura que tenha 1m de deslocamento ou menos será incapaz de realizar o passo seguro, uma vez que ela precisa de uma ação de movimento para percorrer essa distância.

PREPARAR

Esta ação permite que você fique pronto para realizar uma ação padrão mais tarde, depois de seu turno, mas antes de seu turno na próxima rodada. Para isso, diga a ação que você vai tentar e em quais circunstâncias. Então, a qualquer momento antes de seu próximo turno, você pode fazer a ação preparada como uma reação a essas circunstâncias.

A ação preparada ocorre imediatamente após o gatilho que você escolheu. Isso gera situações diferentes e inusitadas dentro do combate, que dependem do Mestre para serem resolvidas

Exemplo: você prepara um ataque corpo-a-corpo que vai ser feito assim que o inimigo tentar lhe atacar. Quando o inimigo lhe ataca, o gatilho da ação

preparada lhe permite atacar também, ao mesmo tempo, como uma reação! Neste caso, os ataques podem se anular ou ambos saem feridos, a depender do Mestre.

Quando o gatilho da ação preparada ocorre, você ainda deve realizar os testes que sejam necessários para a ação escolhida (usando o exemplo anterior, você ainda precisa rolar o teste de acerto do ataque).

Se no seu próximo turno você ainda não tiver realizado sua ação preparada, você não tem mais direito a realizá-la (embora possa preparar a mesma ação de novo).

Preparar é sempre uma ação padrão e você não pode usar outras ações junto com a ação preparada. Contudo, você ainda pode converter sua ação padrão em ação de movimento ou parcial dentro do preparo.

SACAR ARMA OU OBJETO

Durante o combate, desembainhar e preparar uma arma, ou embainhar uma arma para liberar uma das mãos, exige uma ação parcial. Isso também se aplica a objetos de fácil alcance que funcionam como armas, como explosivos.

Sacar armas de arremesso (como shurikens e kunais) também é uma ação parcial. Porém você pode sacar várias numa só ação, tantas quanto couberem em uma ou ambas as mãos (normalmente, são 3 armas por mão). Sacar duas armas usando Ambidestria é uma única ação.

Sacar munição para armas de ataque à distância (como flechas ou virotes) é igualmente uma ação parcial, mas podem ser sacadas como uma ação livre caso você saque a arma de disparo no mesmo turno.

Pegar qualquer outro objeto que não seja uma arma, e que não tenha uma regra própria para isto, é uma ação de movimento. Entregar uma arma ou outro objeto para uma pessoa (seja em mãos ou jogando em sua direção) é uma ação de movimento, além da ação necessária para sacar o objeto.

MANOBRAS DE PREVISÃO

Para usar as Manobras de Previsão listadas aqui, você deve ser bemsucedido num teste resistido de Ler Movimento contra um ataque à distância ou corpo-a-corpo, físico ou de poder.

Com exceção de *Antecipar*, nenhuma outra Manobra de Previsão pode ser utilizada contra um ataque oportuno ou quando se está desprevenido. Em compensação, as manobras *Anular*, *Superar* e *Defender com Técnica* podem ser usadas para defender um aliado.

A maioria das manobras de previsão necessita de ações de movimento, padrão ou ambas para ser usada. Ou seja, você deve possuir aquele tipo de ação disponível para uso no momento em que for realizar a defesa. Cumprindo esse requisito, você gasta a ação pedida e realiza a defesa, independentemente da sua ordem na iniciativa. A ação e o custo de energia da defesa (se houver) devem ser gastos antes do teste de LM. Se o teste de LM é mal-sucedido, a defesa não é realizada a tempo, mas os custos e ações não são recuperados.

ANTECIPAR

O personagem busca prever a trajetória do ataque e sair do caminho. Antecipar é uma reação (ação livre).

EVADIR

Com o gasto de uma ação de movimento, você poderá se deslocar enquanto realiza sua defesa, movendo-se para qualquer direção de sua escolha. Durante seu movimento, você também pode se jogar atrás de alguma cobertura que encontrar no caminho. Este deslocamento não concede ataque oportuno contra o inimigo do qual você se defendeu, mas concede a qualquer outro que esteja dentro do alcance corpo-a-corpo no início ou durante o deslocamento

Não é possível usar esta manobra caso já tenha se deslocado na rodada por qualquer outro método (ver Deslocamento, pág. 211). Se falhar no teste de LM, além de sofrer o ataque, seu deslocamento é interrompido (e neste caso não conta na regra de limite de deslocamento).

ANULAR TÉCNICA

O personagem deve utilizar uma ação padrão e revidar o poder do inimigo com um ataque de força semelhante ou maior. Somente ataques que causem dano podem ser usados para anular outros. A diferença de nível entre os poderes não pode ser maior do que 1, não é possível utilizar meta-aptidões nesta manobra ou utilizar ela caso a técnica defendida esteja sobre efeito de meta-aptidões

SUPERAR TÉCNICA

Após ser bem sucedido na manobra anular técnica é possível tentar superar ela ao invés de desfazer as duas, com uma ação de movimento você pode fazer 3 testes de espírito, aquele que for bem sucedido em 2 acertos primeiros supera a técnica, caso de empate o maior modificador prevalece, caso empate novamente o teste é refeito, caso empate pela terceira vez, ambos os ataques tão anulados. Com uma ação de movimento é possivel ajudar um aliado caso esteja próximo a ele, fazendo assim ele recebe +1 de precisão em seus testes.

DEFENDER COM TÉCNICA

Um personagem que vença um teste de Ler Movimento contra o uso de um poder do inimigo é capaz de bloquear ou se defender do poder através de qualquer técnica defensiva disponível, conforme descrito no poder ou no Efeito correspondente.

AJUDAR ALIADO

Com o teste de LM e uma ação padrão, você pode ajudar um aliado de alguma outra forma não descrita pelas outras manobras (por exemplo, segurá-lo caso seja derrubado, ou se jogar na frente de um aliado para receber o ataque por ele). Fora a ação padrão, você também precisa gastar outras ações que sejam necessárias para sua intenção (por exemplo, usar ação de movimento para correr até o aliado que será ajudado).

MANOBRAS ESPECIAIS

Uma manobra especial é um ataque corpo-a-corpo para fazer algo diferente de causar dano — como desarmar o oponente ou empurrá-lo para um abismo. Use uma ação padrão e faça um teste de CC –2 contra o alvo, que tem direito a defesa. Caso o alvo seja maior do que você, ele recebe +1 de precisão em sua defesa e +1 adicional para cada categoria de tamanho acima da sua.

Todas as manobras especiais são para combate desarmado. Se você estiver empunhando uma espada, por exemplo, pode tentar a manobra Derrubar com um chute, usando sua precisão de CC para ataque desarmado (e não a precisão com a espada). Algumas armas (como Nunchaku) e aptidões (como Guerreiro) permitem executar manobras especiais usando a precisão do ataque armado.

AGARRAR

Para usar esta manobra, você deve ter ambas as mãos livres ou então empunhar alguma arma que permita a manobra. Criaturas sem mãos ou outra forma de prender o inimigo não podem executar esta manobra.

Uma criatura agarrada está *impedida* e não pode se deslocar (fica com *ataque debilitado* e *defesa debilitada* e não pode utilizar Esquiva ou Antecipar contra ataques em área, ficando com defesa fixa igual a 9)

Libertando-se da manobra: a vítima pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de CC resistido, ou um teste resistido de Força. Também é possível se soltar através da perícia Escapar (com Dif igual a 4 + CC ou 7 + Força, à escolha do atacante).

Mantendo a manobra: Para manter uma criatura agarrada, você deve gastar sua ação padrão e ficar com ambas as mãos ocupadas. Você é considerado lento e, quando se move, arrasta a criatura que estiver agarrando. Você pode soltá-la com uma ação livre.

Se você sofrer dano enquanto mantém a manobra, a vítima tem direito a um teste para se libertar, como reação.

Libertar um aliado: Para tentar libertar alguém que esteja agarrado, você realiza os mesmos testes desta manobra para agarrar o inimigo e separá-lo da vítima agarrada.

Dividindo o espaço: embora não ocupem o mesmo espaço, você e a criatura agarrada sempre estão o mais próximo possível. Você também é considerado *impedido* quando é atacado enquanto mantém a manobra.
Ataques em área podem acertar tanto a criatura agarrada quanto você. Quando ataques corpo-a-corpo, de projéteis ou técnicas de alvo único falham, há 50% de chance de você ser atingido por eles: role 1 dado; se o resultado for 4 ou menos, você é atingido. O atacante mantém o mesmo teste de ataque feito contra a criatura agarrada, e você tem direito a ação defensiva.

ATROPELAR

Esta manobra deve ser usada com Investida e serve para derrubar o alvo e/ou avançar sem que ele consiga ficar no caminho. Faça o teste de CC; se você vencer, consegue avançar e derrubar o alvo, que fica caído. Se o alvo vence com uma esquiva ou a manobra Antecipar, simplesmente sai da frente e evita a manobra. Se vence com um bloqueio, continua de pé e detém seu avanço. Para demais tipos de defesa, aplicam-se os efeitos de suas descrições.

DERRUBAR

Você derruba um alvo que esteja de pé, deixando-o caído. Esta queda normalmente não causa dano, mas pode exigir um teste de Acrobacia para evitar dano em uma queda de grande altura.

DESARMAR

Você derruba um item ou arma que a criatura esteja segurando. O item cai a 3m de distância +1m para cada 4 pontos de diferença entre o teste de acerto da manobra e a defesa. Apanhar o item ao chão é uma ação parcial.

EMPURRAR

Você empurra a criatura por 1m. Para cada 4 pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1m. Você deve avançar junto com o alvo para empurrá-lo, e pode avançar até o limite de seu deslocamento.

COMANDAR PARCEIRO

Um Parceiro é um personagem extra controlado pelo Jogador. Um clone, uma invocação e um companheiro animal são exemplos de parceiros.

Cada tipo de Parceiro pode possuir regras especiais de uso, mas todos obedecem às regras gerais a seguir.

Ficha e Precisões: são descritas nas regras de cada Parceiro.

Passar Instruções: é uma ação livre para o Personagem, qualquer que seja o comando. O Parceiro é totalmente obediente ao personagem, a menos que suas regras digam o contrário. O Parceiro executará todas as ordens dadas, desde que possua ações para isso e esteja dentro de suas capacidades.

Ações e Iniciativa: O Parceiro não possui iniciativa. Ele age no mesmo turno do Personagem, podendo agir assim que invocado (se for o caso) e com direito a todas as ações (padrão, movimento, parcial e livres). Contudo, quando um Parceiro utiliza sua ação padrão, causa penalidades ao Personagem (ver a seguir).

Dano dos Ataques: O dano dos ataques do Parceiro e do Personagem é dividido pelo número de ações padrões que eles usam na mesma rodada. Assim, se tanto o Personagem quanto o Parceiro atacam na mesma rodada, são 2 ações padrões usadas, e logo o dano do ataque de cada um será dividido por 2.

Se houvesse 2 Parceiros, e eles também atacassem junto com o Personagem, são 3 ações padrões usadas e os danos serão divididos por três.

Note que o importante é se a ação padrão é usada ou não, e não como é usada. Se o Personagem usa uma técnica que não causa dano e o Parceiro ataca com um soco, este soco terá o dano dividido por dois, pois 2 ações padrões foram usadas.

Esta regra afeta tanto dano base quanto dano fixo, porém não afeta valores de drenagem/perda de energia causada por técnicas e ataques (como Drenar Energia).

Caso você deseje que o Personagem ou seu Parceiro deixe de usar a ação padrão naquela rodada, deve anunciar antes de agir.

Técnicas e Manobras Limitadas: o parceiro compartilha com você os limites de uso de manobras e técnicas, como Ataque Oportuno . Assim, se você realiza um ataque oportuno naquela rodada, seu parceiro não poderá fazê-lo (pois, por regra, somente é possível realizar um ataque oportuno por rodada.

MONTARIAS

O combate montado é bastante presente no mundo ninja, embora com grandes diferenças: enquanto cavalos comuns são usados como mero transporte dos civis, ninjas costumam usar grandes invocações e seres construídos com técnicas para ajudar nas batalhas.

Usando uma montaria: subir em uma montaria de qualquer tipo é uma ação de movimento. Deslocar-se com uma montaria é uma ação de movimento que deve ser gasta tanto pelo personagem quanto pela montaria (se a montaria não possuir ações, somente o personagem gasta a ação de movimento).

Montaria Comum: usar uma montaria comum (como cavalos) requer Lidar com Animais 2 e não é necessário qualquer teste.

Montarias comuns não possuem ações. Também não podem ser usadas em combate (elas se assustam assim que uma luta se inicia). Caso a montaria se assuste (por um combate ou qualquer outro motivo), você deve realizar um teste de Lidar com Animais ou Acrobacia, Dif 12. Se falhar, você perde o controle da montaria e se desequilibra, ficando *caído* ao chão (esta queda não causa danos).

Montaria especial: cobras invocadas ou golens construídos com madeira são exemplos de montarias especiais. No combate, o ninja costuma manter-se de pé sobre a montaria, fixando-se nela através do.

Somente criaturas de tamanho grande ou superior podem ser usadas como montarias especiais. Quando você é atacado (seja um ataque que também atinja a montaria ou não), as reações defensivas devem ser feitas pela montaria (Esquiva, Bloqueio e Antecipar). Você ainda pode executar técnicas defensivas, contudo somente é permitido uma única defesa por ataque (ou seja, caso escolha se defender usando a Esquiva da montaria, falhando a defesa, não poderá mais usar uma técnica defensiva contra aquele ataque).

Modificadores de precisão por tamanho são aplicados normalmente. Então, caso você escolha se defender usando a Esquiva da montaria, um atacante *médio* receberá bônus em sua precisão de ataque pela diferença de tamanho, mesmo que o alvo inicial do ataque não tenha sido a criatura.

Sofrendo Dano: Caso você sofra um ataque com Grau de Dano 3, faça um teste imediato de Acrobacia (Dif 4 + precisão de ataque do inimigo). Se falhar, você fica caído ao chão.

Se o ataque atingiu tanto você quanto sua montaria, ambos devem fazer o teste, e você cai ao chão caso qualquer um dos dois falhe.

Caso o ataque sofrido seja um acerto crítico, os testes de Acrobacia serão considerados fracassos automáticos.

Esta queda não causa danos, a menos que seja uma montaria alada. Se for o caso, aplique as regras de perturbação do voo para Combate Aéreo (ver a seguir).

COMBATE AÉREO

Quando um dos personagens é capaz de voar, seja por possuir asas, uma técnica de levitação ou uma montaria com a perícia Voo (ver pág. XX), temos uma situação de combate áreo. Algumas regras especiais são usadas nesta situação.

Voando: iniciar voo é uma ação de movimento, que deve ser gasta além de qualquer outra ação que seja necessária na preparação do voo, como montar a criatura voadora ou executar a técnica de levitação. Quando inicia o voo, você se move somente na vertical, subindo de altura.

Levantar voo ou mover-se no ar ainda são considerados deslocamentos e podem gerar ataques oportunos

Altura do Voo: fora de combate, a altura máxima de seu voo é determinada pelas regras que lhe permitiram voar (por exemplo, pela perícia Voo de uma montaria alada). Mas dentro de combate, a altura do voo é variável a cada momento da luta. Ao invés de contar a altura a cada rodada, você recebe a condição especial alada, seguindo as regras a seguir.

Teto em espaços fechados. Voar em áreas livres não requer qualquer atenção especial. Porém voar em espaços fechados requer que haja uma diferença mínima de 10m entre o chão e o teto. Se não houver este espaço, mesmo que você esteja voando na cena, as regras de combate aéreo não são aplicadas.

Deslocamentos: fora de combate, a criatura alada se move segundo as regras da perícia Voo. Dentro de combate, porém, a altura é desprezada e você deve considerar que a criatura alada se move somente horizontalmente.

Combate à Distância: atacar ou alvejar uma criatura *alada* a partir do chão reduz pela metade o alcance do ataque. Se uma criatura alada ataca um alvo no chão, ela ignora coberturas verticais que já existam antes do ataque e anula as bonificações de defesa dos alvos *caídos*.

Combate Corpo-a-Corpo: para realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura alada, você também precisa estar *alado* ou possuir alguma forma de alcançar seu inimigo, como dar um salto até ele ou através de alguma técnica que aumente seu alcance corpo-a-corpo, como o Membro Estendido das maldições.

Ataque com Salto: Você pode realizar a manobra Investida para correr, saltar e atacar um alvo alado. Se fizer isso, o deslocamento total é reduzido pela metade e você não recebe o bônus de precisão da Investida (mas ainda recebe a penalidade). No final da manobra, você pousa 1m depois da posição do alvo. Uma falha crítica no teste de Atletismo fará você errar o salto, sofrendo dano de queda e ficando *caído*.

Ataque Alado: Se sua capacidade de voo não lhe permite ficar parado flutuando num mesmo lugar, você somente poderá realizar ataques corpo-a-corpo caso possua e use a aptidão Ataque em Movimento (seja contra alvos *alados* ou não). Caso esteja voando através de uma montaria, tanto ela quanto você precisarão possuir a aptidão.

Perturbação do Voo: qualquer ataque que cause dano possui uma chance de atrapalhar seu voo e derrubá-lo ao chão. Caso você sofra um ataque com Grau de Dano 3, faça um teste imediato de Acrobacia (Dif 4 + precisão de ataque do inimigo). Se falhar, você cai ao chão.

Se o ataque atingiu tanto você quanto sua montaria, ambos devem fazer o teste, e você cai ao chão caso qualquer um dos dois falhe (se a montaria tiver falhado, ela também cai ao chão).

Caso o ataque sofrido seja um acerto crítico, os testes de Acrobacia serão considerados fracassos automáticos.

Restrição dos Movimentos: Se você (ou sua montaria alada, se for o caso) sofrer a condição impedido, paralisado ou inconsciente, cairá imediatamente ao chão. Você também cairá caso sofra a manobra derrubar.

Queda: qualquer que seja o motivo, a queda do combate aéreo causa dano fixo igual ao Vigor do personagem, que fica caído. Este dano não pode ser amortecido por testes de perícia.

TAMANHO DAS CRIATURAS

Força e Vigor: Personagens maiores possuem naturalmente músculos mais potentes, ocorrendo o oposto para os menores. Os modificadores de Força e Vigor são aplicados após a construção normal da ficha e podem ultrapassar o limite de atributo da campanha. Bônus de Força não afeta o cálculo de Combate Corporal (ver pág. XX). Esses bônus de Força e Vigor servem para cumprir pré-requisitos e para cálculo de Vitalidade, desde que o aumento de tamanho não seja do tipo temporário e sim permanente.

Ataque: Os modificadores de Ataque são usados nas precisões das Habilidades de Combate. Personagens maiores são notados e atingidos com mais facilidade em relação a personagens menores. Aplique os modificadores: Sempre que atacar um alvo maior, receba +1 em CC e CD para cada 2 categorias de diferença.

Tamanho: Minúsculo
Força e Vigor: -7
Ataque (contra um médio): +2 CC e CD
Alcance CC: 1m
Furtividade: +5
Intimidar: -2
Deslocamento: -12m
Altura: 15cm ou menos
Peso: 125g ou menos

Tamanho: Diminuto
Força e Vigor: -5
Ataque (contra um médio): +1 CC e CD
Alcance CC: 1m
Furtividade: +3
Intimidar: -2
Deslocamento: -9m
Altura: 15cm a 30cm
Peso: 125g a 0,5 kg

Tamanho: Miúdo
Força e Vigor: -3
Ataque (contra um médio): +1 CC e CD
Alcance CC: 1m
Furtividade: +1
Intimidar: -1
Deslocamento: -6m
Altura: 30cm a 60cm
Peso: 0,5 kg a 4 kg

Tamanho: Pequeno
Força e Vigor: -1
Ataque (contra um médio): +0
Alcance CC: 1m
Furtividade: +1
Intimidar: -1
Deslocamento: -3m
Altura: 60cm a 1,2m
Peso: 4kg a 30kg

Tamanho: Médio
Força e Vigor: +0
Ataque (contra um médio): +0
Alcance CC: 1m
Furtividade: +0
Intimidar:+0
Deslocamento:+0
Altura: 1,2m a 2,4m

Peso: 30kg a 250kg

Tamanho: Grande
Força e Vigor: +1
Ataque (contra um médio): +0
Alcance CC: 2m
Furtividade: -1
Intimidar: +1
Deslocamento: +3m
Altura: 2,4m a 4,8m
Peso: 2,50 kg a 2 t

Tamanho: Enorme
Força e Vigor: +3
Ataque (contra um médio): +0
Alcance CC: 3m
Furtividade: -2
Intimidar: +1
Deslocamento: +6m
Altura: 4,8m a 9,6m
Peso: 2 t a 16t

Tamanho: Imenso
Força e Vigor: +5
Ataque (contra um médio): +0
Alcance CC: +4m
Furtividade: -3
Intimidar: +2
Deslocamento: +9m
Altura: 9,6m a 19,2m
Peso: 16 t a 125t

Tamanho: Colossal
Força e Vigor: 7+
Ataque (contra um médio): +0
Alcance CC: 5m
Furtividade: -5
Intimidar: +2
Deslocamento: +12m
Altura: 19,2m a 38,4m
Peso: 125 t a 1000t

Tamanho: Incrível
Força e Vigor: +9
Ataque (contra um médio): +0
Alcance CC: 6m
Furtividade: -7
Intimidar: +3
Deslocamento: +15m
Altura: 38,4m ou mais
Peso: 1000 t ou mais

Esses ajustes de ataque somente são aplicados quando o alvo se defende com as reações Esquiva, Bloqueio ou Antecipar, lembrado que não é possível bloquear ataques de inimigos de 2 ou mais categorias de tamanho maior que a sua. Na tabela tem o exemplo dos modificadores para ataques feitos contra um personagem de tamanho Médio.

Alcance CC: Um personagem normal (de tamanho Médio) tem um alcance de 1 metro, o que significa que ele pode fazer ataques corpo-acorpo contra alvos a até 1 m de distância. Personagens maiores têm alcances mais longos, como mostrado na tabela Tamanho.

A partir da categoria Imenso, caso todos os inimigos à sua frente dentro do seu alcance CC sejam 3 ou mais categorias de tamanho menor que sua, você pode atacar todos ao mesmo tempo, realizando um único teste de CC contra as defesas individuais de cada alvo. Você não pode utilizar aptidões de manobra quando ataca desta forma.

Furtividade: Personagens maiores têm mais dificuldade em se esgueirar, enquanto que personagens menores podem passar despercebidos com mais

facilidade. Aplique este modificador na precisão da Furtividade do personagem.

Intimidar: Personagens maiores são mais imponentes. Aplique este modificador aos testes de Intimidar do personagem e em dificuldades para resistir a efeitos de medo. Este modificador se anula contra oponentes do mesmo tamanho.

Deslocamento: Criaturas maiores conseguem dar passos mais largos, ocorrendo o oposto com as menores. Os modificadores de deslocamento não podem reduzir a movimentação da criatura a menos que 1m.

Altura e Peso: Valores de referência para altura e peso das criaturas conforme seu tamanho.

CAMUFLAGEM E COBERTURA

Camuflagem. Você recebe camuflagem quando algum efeito atrapalha a visão dos inimigos. Pode ser escuridão, neblina, folhagens... — onde você está, ou no espaço entre você e o inimigo.

Parcial: Ataques contra você têm 25% de chance de falha, não importa se a jogada de ataque acerta ou não (o atacante rola 1 dado, e se conseguir 2 ou menos, o ataque falha). O teste de erro por camuflagem deve ser feito depois do teste de acerto do ataque. Acertos críticos sempre são bem-sucedidos e dispensam teste de camuflagem.

Total: Você recebe camuflagem total quando seus inimigos não podem vê-lo — por exemplo, em uma câmara completamente escura ou caso esteja invisível de alguma forma. A chance de falha em camuflagem total é 50% (o atacante rola 1 dado, e se conseguir 4 ou menos, o ataque falha).

Na camuflagem total, seus inimigos devem ser capazes de lhe encontrar por outro meio que não seja a visão, mesmo que seja uma localização aproximada. Se não puderem, não poderão lhe atacar e qualquer tentativa será uma falha automática. Também não poderão usar técnicas ou poderes que não precisem de teste de acerto, porém precisem que se conheça a posição do alvo (como técnicas de controle mental).

Para saber a localização aproximada dos inimigos, é necessário teste de Furtividade contra Prontidão ou Procurar (ver pág.**Erro! Indicador não definido.**) ou receber a informação por um aliado com Sensor (ver a seguir).

Em contrapartida, caso você não consiga enxergar o inimigo e for atacado por ele, estará *desprevenido*.

Personagens com habilidades de Sensor (como a aptidão Sensor) sempre têm a localização exata das criaturas e não são afetados pelo erro de camuflagem. Se alguém com Sensor avisar a um aliado sobre o posicionamento do inimigo, ele poderá ataca-lo, mas ainda sofre o erro de camuflagem.

Ataques em área podem não ser afetados pela camuflagem de um ambiente. Caso o tamanho da área de ataque seja maior que as chances de erro, o atacante não precisa rolar o teste de erro.
Isso significa dizer que a área de ataque deve corresponder a 25% da área da camuflagem parcial ou 50% da área da camuflagem total. Entretanto, ainda é necessário que o atacante conheça a localização aproximada de seu alvo.

A menos que a regra diga o contrário, efeitos de camuflagem em um mesmo ambiente não são cumulativos (ex: névoas e bombas de fumaça). Contudo, camuflagens de ambiente são cumulativas com penalidades individuais dos personagens e camuflagem de escuridão é sempre cumulativa com qualquer outra. Exemplo: a camuflagem sofrida por um personagem que tenha algum problema de visão é cumulativa com a escuridão, e ele precisa rolar dois dados de camuflagem diferentes.

Cobertura. Você recebe cobertura quando está atrás de algo que bloqueia o ataque dos inimigos, como uma árvore, uma pilastra, a lateral de uma carroça ou uma criatura maior. Você somente recebe cobertura quando ela existe antes do ataque do adversário (ou seja, uma barreira criada durante a defesa, ou

correr para trás de uma parede durante o Evadir, não fornece bônus de cobertura).

Parcial: Cobertura parcial fornece +3 na precisão de defesa.

Total: Você recebe cobertura total quando seus inimigos não puderem alcançá-lo — por exemplo, se estiver atrás de uma parede. Cobertura total impede que você seja atacado por projéteis e ataques corporais. Para outros tipos de ataque, funciona como uma cobertura parcial.

Caso o atacante cause dano suficiente para ultrapassar a cobertura (quebrando a parede, por exemplo), você poderá sofrer o dano que restar deste ataque. Para saber mais, veja a seguir em Dureza e Quebra de Objetos.

DUREZA E QUEBRA DE OBJETOS

Algumas vezes é necessário quebrar um objeto, principalmente se ele estiver atrapalhando a passagem ou prendendo um aliado (como os efeitos Algemar e Barreira de Manifestação de Maldições).

Tentar quebrar ou destruir um objeto inanimado — desde uma porta trancada até uma espada empunhada pelo oponente — é diferente de atacar uma criatura.

Atacando um Objeto: Acertar um objeto imóvel requer um teste contra defesa de dif 5. Um objeto em movimento tem defesa dif 9. Para um objeto sendo carregado por outra criatura, use a manobra desarmar (veja Manobras de Combate).

Caso o objeto seja de tamanho maior ou menor que o personagem, você pode aplicar os modificadores de ataque para CC e CD da Tabela de Tamanhos (pág. Tamanho das Criaturas).

Se você acerta o ataque, causa dano normal no objeto, reduzindo sua dureza ou danificando sua absorção.

Dureza: a dureza indica quanto de dano um objeto pode receber sem quebrar, e é verificada antes de aplicar o grau de dano. Se um objeto com dureza 5 sofre um ataque de dano base 5, ele quebra, mas não quebra se o ataque causa 4 de dano base ou menos.

Cada vez que um objeto é danificado, mas não o suficiente para ser quebrado, sua dureza é reduzida em 2 pontos.

O Mestre pode determinar livremente a dureza de um objeto, mas pode usar a tabela de exemplo ao final para ter uma noção melhor na hora de escolher as durezas. Para armas, se necessário, pode calcular a dureza como sendo 10 + 5 vezes o valor de seu dano (você não precisa se preocupar com as durezas das armas e pode simplesmente ignorá-las, a menos que alguém especificamente queira quebra-las).

Dureza contra Dano Fixo: multiplique a dureza por 2 quando comparar com Dano Fixo. Se o ataque tiver tanto dano comum quanto dano fixo, realize as comparações separadamente para saber o dano final.

Dureza de Barreiras: quando você se protege com uma barreira ou corre para atrás de alguma cobertura, como um muro ou árvore, o dano que receberia é subtraído pela dureza antes de aplicar o grau de dano.

Assim, se a Barreira possui dureza 7, e o personagem quer usá-la para defender uma técnica de 9 de dano, ela se quebra, e 2 de dano ultrapassam a sua proteção, que são sofridos pelo personagem com o grau definido no teste de ataque do inimigo.

Dureza Imaginária: é a dureza de substâncias gasosas, como o ar, fumaça e névoas. Essa dureza existe somente como critério de comparação, para saber se o gás é dissipado ou não por um ataque. Se a dureza imaginária não for informada, então o seu valor é 1.

Dureza de Corpo: alguns poderes ou aptidões fornecem dureza ao próprio corpo do personagem, como é o caso do efeito Infinito (Ilimitado) e a aptidão

Pele Resistente(Maldições). Nestes casos, a dureza protege o personagem contra todos os ataques e não é diminuída ou perdida, mesmo que o dano seja maior. A dureza do corpo não é acumulativa. Caso possua mais de um bônus do tipo, aplique somente o mais alto (a menos que a própria regra diga diferente).

Assim como qualquer dureza, cada 1 ponto de dureza de corpo reduz em 1 o dano base do ataque que você sofre. Se o ataque tem dano base 5 e você tem dureza de corpo 1, somente sofrerá 4 de dano base (e esse dano base é multiplicado pelo grau de dano).

Multi-ataques: Se o objeto ou criatura for alvo de um Ataque Múltiplo ou um efeito com divisão de danos (como o efeito Flechas de Manifestação de Maldições), reduza o dano do ataque pela dureza antes de realizar a divisão do dano base. Para saber se o objeto quebra ou não, compare o dano base total sofrido pelo objeto contra a dureza.

Ignorando Durezas: algumas técnicas permitem ignorar parte ou totalmente a dureza de um objeto ou criatura. Neste caso, basta reduzir a dureza do objeto pelo valor ignorado, e então terá o valor final de dureza. Efeitos que ignoram dureza não são cumulativos: aplique somente o mais alto.

Absorção: é um parâmetro exclusivo das armaduras, construções e alguns mecanismos, funcionando como se fosse a Vitalidade deles. Neste caso, aplique o grau de dano e subtraia o dano total do valor de absorção da armadura, construção ou objeto. Se a absorção for reduzida a zero, o objeto é destruído ou inutilizado (a depender de sua função).

Objeto	Tamanho	Dureza
Pote	Minúsculo	0
Pergaminho	Diminuto	0
Corda	Miúdo	0
Livro	Miúdo	0
Corrente	Miúdo	10
Cadeira	Pequeno	5
Porta de Madeira	Grande	5
Porta de Pedra	Grande	8
Porta de Ferro	Grande	10

DANO DE QUEDA

Caso o personagem caia de uma altura elevada, poderá sofrer dano pela queda. Você sofre 1 de dano fixo para cada 1m da altura da queda. O dano fixo por queda não pode ser maior que 2x o Vigor da vítima. Para quedas mortais (como cair de um precipício) a vítima pode instantaneamente entrar na condição *morrendo*, a depender da cena e dos critérios do Mestre.

Você pode realizar um teste de Acrobacia para amenizar a queda, como uma ação livre. Para cada 2 pontos acima de 9 que conseguir em seu teste, reduza em 1m a altura da queda. Caso a queda venha em virtude de um salto, você pode realizar a perícia Atletismo neste teste para suavizar o dano.

CONDIÇÕES PREJUDICIAIS

Estas são as condições prejudiciais que podem afetar os personagens. O personagem pode sofrer essas condições por ter sido alvo de um efeito, técnica, aptidão ou poder. As regras para se livrar de uma condição estão escritas no próprio efeito que a causou.

O Mestre também pode aplicar uma condição prejudicial ao jogador por necessidade da narração (um personagem que fique gripado pode receber a condição fatigado ou exausto, por exemplo). Neste caso, é o próprio Mestre que deve dizer como o jogador ficará livre da condição.

Se várias condições afetarem um mesmo personagem, aplique todas.

Se uma condição for mais grave que a outra, aplique somente a mais grave.

Se várias condições diferentes aplicarem penalidades de precisão, some as penalidades, porém até o limite de -3 em um mesmo teste.

As penalidades de uma condição nunca são aplicadas nos testes feitos para se livrar dela. Ou seja, se uma condição requer teste de Vigor para se livrar, este

teste de Vigor não recebe suas penalidades (mas pode receber penalidades de outras condições diferentes)

Nos testes para se livrar de uma condição, a vítima deve sempre realizar um teste para cada condição que estiver sofrendo, mesmo as condições repetidas. Caso a condição atual tenha sido evoluída de outra (como de Fatigado para Exausto), deve primeiro passar no teste para retornar à condição menos grave e só depois fazer o teste para ficar totalmente livre.

Debilitado
Você sofre uma penalidade de -1 de precisão em todos os testes. Essa condição também pode ser aplicada somente a testes específicos. Exemplos:

- Força debilitada: você recebe -1 de precisão nos testes do atributo Força - Ataque debilitado: você recebe -1 de precisão em todos os testes de ataque.

- Defesa debilitada: você recebe -1 de precisão em todos os testes de defesa e na Esquiva.

Essa condição pode ser aumentada, porém a penalidade limite em qualquer teste é de -3 de precisão (exemplo: debilitado -2; debilitado - 3).

Sempre que precisar aplicar uma condição prejudicial que não esteja listada aqui, o Mestre pode usar esta como penalidade genérica.

Agarrado
Preso em combate corpo-a-corpo através da manobra agarrar. Você fica *impedido*.

Amedrontado
Se estiver sozinho (ou se seus aliados também estiverem nessa condição), você foge tão rápido quanto possível, ou se encolhe se não puder fugir. Você fica *debilitado* e não pode atacar (porém mantém as ações que tem direito). Esta condição acaba quando não estiver mais na presença da fonte de seu medo. *Condição mais grave: Aterrorizado.*

Amputado
Sem um dos braços ou mãos. Um personagem amputado não pode utilizar armas que necessitem de ambas as mãos e não pode realizar selos de mão, a menos que possua Prestidigitação 14.

Assustado
Você se afasta da origem do seu medo da melhor maneira possível, mas sem fugir do combate. Caso não possa se afastar, fica *debilitado*. Esta condição acaba quando não estiver mais na presença da fonte de seu medo. *Condição mais grave: Amedrontado.*

Aterrorizado
Se estiver sozinho (ou se seus aliados também estiverem nessa condição ou *amedrontados*), você foge tão rápido quanto possível, ou se encolhe se não puder fugir. Você fica *atordoado*. Esta condição acaba quando não estiver mais na presença da fonte de seu medo.

Condição mais grave: Paralisado.

Atordoado
Você não pode realizar ações (nem mesmo ações livres), mas pode realizar reações, como Esquiva.

Condição mais grave: Indefeso.

Caído
Você está deitado no chão, fica com Combate Corporal *debilitado* (-3) e *reações de defesa debilitadas* (-3) contra ataques corpo-a-corpo e ataques em área. Em contrapartida, recebe *cobertura parcial* contra ataques à distância de outros tipos (+3 de precisão nas defesas). Ficar de pé é uma ação de movimento.

Cego
Você é incapaz de enxergar e sofre penalidades de uma *camuflagem visual total*. Não pode fazer testes de Procurar e Prontidão (visual) ou realizar qualquer outra atividade que exija visão (como leitura, por exemplo).

Confuso
Se comporta de modo aleatório. Role 1 dado para determinar a ação:

1-2) Foge.

3-4) Ataca a criatura mais próxima.

5-6) Não faz nada (fica gaguejando coisas sem sentido).

7-8) Age normalmente.

Desprevenido
Com a guarda baixa. Você está com a *defesa debilitada* (-3) e perde qualquer bônus de Esquiva que possua.

Estável
Inconsciente, mas não morrendo, com um total de pontos de Vitalidade entre -11 e -20. Um personagem que esteja morrendo e seja estabilizado não recupera sua Vitalidade imediatamente, mas deixa de perder pontos de Vit a cada turno.

Exausto
Você está lento, com *ataque debilitado* (-3) e *defesa debilitada* (-3). Você ficará *inconsciente* se sofrer esta condição pela segunda vez ou se sofrer a condição *fatigado*.
Condição mais grave: Inconsciente.

Fascinado
Você fica se movendo aleatoriamente, sem realizar nenhuma outra ação a não ser prestar atenção ao efeito fascinante, enquanto o efeito durar. Qualquer ameaça potencial permite um novo teste contra o efeito do fascínio. Qualquer ameaça óbvia, como um ataque, automaticamente quebra o fascínio, e você se defende normalmente.

Fatigado
Você está *lento*, com *ataque debilitado* e *defesa debilitada*. Se sofrer esta condição pela segunda vez, ficará *exausto*.

Condição mais grave: Exausto.

Fintado
Enganado por uma finta do inimigo ou por sua velocidade. Você fica com a *defesa debilitada* (-2).

Flanqueado
Atacado simultaneamente por dois inimigos posicionados em lados opostos. Você fica com a *defesa debilitada* contra esses dois inimigos.

Impedido
Fisicamente impedido de se deslocar. Você tem liberdade quase total de movimentos, mas algo o impede de sair do lugar (exemplo: ter uma das pernas presa). Você fica com *ataque debilitado* e *defesa debilitada* e não pode utilizar Esquiva ou Antecipar contra ataques em área, ficando com defesa fixa igual a 9.

Condição mais grave: Indefeso.

Inconsciente
Você perdeu a consciência por algo alheio à sua vontade, ou por estar descansando. Você fica *indefeso* e não pode realizar qualquer ação, nem mesmo ações puramente mentais. Esta condição acaba quando você recupera a consciência.

Indefeso ou Paralisado

Completamente incapaz de agir ou se defender, mas pode realizar ações e testes para se livrar do efeito que aplicou a condição. Ataques contra você são considerados sucessos automáticos e você pode sofrer golpe de misericórdia.

Lento
Você se move a metade de seu deslocamento normal e não pode usar as manobras corrida ou Investida.

Condição mais grave: Fatigado

Morrendo
Sangrando, inconsciente e próximo da morte. Um personagem que estiver morrendo terá entre -11 e -20 de Vitalidade e não poderá realizar qualquer ação. Caso consiga ser curado do sangramento, esta condição acaba, e *você fica estável*.

Ofuscado

Com a visão prejudicada. Você fica *debilitado* nos testes de ataque. Também fica *debilitado* em todo teste de perícia ou atributo, a menos que a ação possa ser feita sem o uso da visão.

Sangrando

Você perde 2 pontos de Vitalidade no início de cada turno. É possível sofrer múltiplos efeitos de sangramento ao mesmo tempo (sangramento x2 para 4 pontos de Vit por turno; x3 para 6 e assim por diante). Estabilizar o sangramento requer um teste de Vigor (dif 18, reação no início do turno) ou Medicina (dif 16, ação padrão) e cada teste de estabilização anula um nível de sangramento por vez.

Esta condição é imediatamente aplicada quando você sofre um acerto crítico, a menos que este crítico já tenha qualquer outra penalidade. Neste caso, você recebe 1 nível de sangramento para cada 4 de dano base do ataque sofrido. Você também pode usar esta condição para simular outras situações de perda contínua de Vit (como uma doença).

Sufocamento

Impossibilitado de respirar. Um personagem que não possa respirar pode realizar um teste de Vigor por turno para prender a respiração como uma ação livre (a dificuldade é determinada pelo Mestre ou pelo efeito que causou o sufocamento). O teste aumenta em +1 nível de dificuldade a cada turno. Cada vez que falhar, o personagem receberá o dano fixo de sufocamento (o dano é determinado pelo efeito; caso não seja, será igual ao NC). Quando a vitalidade chegar a zero, o personagem fica *inconsciente*. Se permanecer sufocado, sofrerá dano até a morte.

Surdo

Você não consegue escutar, e fica com a *iniciativa debilitada* (-3). Também não pode fazer testes de Procurar e Prontidão (auditivos).

Tonto

Você perde sua ação de movimento, porém mantém as demais ações. Você ainda pode trocar sua ação padrão por ações menores (ou seja, trocar para ter uma ação de movimento ou uma ação parcial).

Condição mais grave: Atordoado.

Acelerado e Super Acelerado

- **Acelerado**: Um personagem *acelerado* recebe +2 de iniciativa, tem sua Agilidade dobrada para determinar seu deslocamento e pode realizar *finta acelerada*: você é capaz de realizar fintas como uma ação livre enquanto se desloca ou realiza um Passo Seguro.

Não é possível utilizar a finta acelerada contra outro personagem *acelerado* (mas é possível realizar fintas comuns e com a aptidão Ponto Cego). Também não é possível usar a finta acelerada para conceder o benefício a um aliado.

Quando foge do combate corpo-a-corpo, somente um personagem *acelerado* pode realizar um ataque oportuno contra outro personagem *acelerado*.

- **Super Acelerado**: Um personagem *super acelerado* recebe +4 de iniciativa, tem sua Agilidade dobrada para determinar seu deslocamento e pode realizar *finta super acelerada*: você é tão rápido que todos os inimigos ficam automaticamente *fintados* (a menos que também estejam super acelerados).

Quando foge do combate corpo-a-corpo, somente um personagem *super acelerado* pode realizar um ataque oportuno contra outro personagem *super acelerado*.

Essas condições não são cumulativas. Ou seja, receber a condição *acelerado* duas vezes não lhe torna *super acelerado*, por exemplo.

Zona

Estado de concentração completa, qualquer técnica com um custo de energia maior ou igual a 7 tem seu custo reduzido em 2.